



Nº 60 • ENERO 2006 • 6,00 €

# PlayStation 2

Oficial en España



## TOMB RAIDER LEGEND BLACK

EL PADRINO  
COMMANDOS  
STRIKE FORCE  
GETTING UP  
DRIVER  
PARALLEL LINES

¡REGALAMOS!  
90 JUEGOS  
25 MANDOS  
CAMISETAS  
BANDAS SONORAS  
Y MUCHO MÁS!

DESCUBRE LA NUEVA GENERACIÓN RPG » FINAL FANTASY XII, DRAGON QUEST VIII, KINGDOM HEARTS II...

LA COMPLETA DE PETER JACKSON'S KING KONG + LOS MEJORES TRUCOS DEL MOMENTO



LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2



8 420565 092005

00060





# El Padrino<sup>®</sup>

## EL VIDEOJUEGO

# BIENVENIDO A LA FAMILIA

## Marzo 2006

[www.godfather.ea.com](http://www.godfather.ea.com)

**18+**  
TM

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

Game software © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. <sup>TM</sup>, ® and © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA<sup>TM</sup> is an Electronic Arts<sup>TM</sup> brand.





## DVD-DEMO (60)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

### DEMOS JUGABLES

01. DESDE RUSIA CON AMOR
02. SINGSTAR 80'S
03. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
04. JAK X COMBAT RACING
05. THE MATRIX: PATH OF NEO
06. WITHOUT WARNING
07. LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR

#### VIDEO DEMO

#### RESIDENT EVIL 4

En un pueblo perdido de Europa, un grupo de extraños personajes ha raptado a la hija del presidente. Leon S. Kennedy es el único que puede deshacer el entuerto...



**¡ IMPORTANTE !**  
DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**

Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**

Consejeros: **Josep Maria Casanovas, Serafin Roldán y Jesús Castillo**

Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Consejero Director General: **Jesús Castillo**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Marañón, José Oneto y Jesús Rivas**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**

Director General de Prensa: **Román de Vicente**

Director General de Distribución: **Vicente Leal**

Director General de Libros: **Juan Pascual**

### REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**

Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**

Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**

Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Ana Márquez, Daniel Rodríguez**

Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Angel Ibáñez Espinosa**

Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Javier Bautista, Isabel Garrido, Yolanda González, Manuel Almedina y Rafa Notario**

Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**

Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel. 91 586 33 00 E-Mail: [ps2@grupozeta.es](mailto:ps2@grupozeta.es)

### UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Liagüerri**

Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**

Directora de Marketing: **Marisa Casas**

Director de Publicidad: **Julian Poveda**

Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumberras**

Director de Producción: **Jordi Omella**

Producción: **Angel Aranda**

Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**

Subscripciones, números atrasados y atención al lector:

**91 586 33 00 de 9-14 H.**

### PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**

Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**

Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**

Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

### DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: **Mar Lumberras** (Jefe de Equipo)

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel. 91 586 33 00 Fax: 91 586 35 63

Cataluña y Baleares: **Juan Carlos Baena** (Delegado)

C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona

Tel. 93 484 66 00 Fax: 93 265 37 28

Levante: **Javier Burgos** (Delegado) Embajador Vich, 3, 2º D,

46002 Valencia Tel. 96 352 68 36 Fax: 96 352 59 30

Sur: **Mariola Ortiz** (Delegada) Hernando Colon, 5, 2º,

41004 Sevilla Tel. 95 421 73 33 Fax: 95 421 77 11

Norte: **Jesús Mª Matute** (Delegado) Alameda Urquijo, 52 Aptdo. 1221, 48011 Bilbao

Tel. 609 45 31 08 Fax: 944 39 52 17

Canarias: **Mercedes Hurtado** (Delegada) Tel. 653 904 482

Galicia: **Manuel Fojo** (Delegado) Tel. 981 148 841 Fax: 981 148 439

### DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: **IMV GmbH**, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel. 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51

Benelux: **Lennart Axe & Associates**, Lennart Axe, Bruselas, Tel. 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95

Suecia: **Lennart Axe & Associates**, Caroline Ave, Estocolmo, Tel. 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07

Francia: **MSI Mussel Media**, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel. 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23

Italia: **F. Studio di Elisabetta Missoni**, Elisabetta Missoni, Milán, Tel. 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40

Gran Bretaña: **GCA International Media Sales**, Greg Corbett, Londres, Tel. 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 26

Portugal: **Ilumitad Publicidade**, Paulo Andrade, Lisboa, Tel. 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83

Suiza: **Intermag**, Cordula Nebiker, Basel, Tel. 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10

USA: **Publicitas Globe Media**, John Moncure, New York, Tel. 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 96

Grecia: **Publicitas Hellas SA**, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel. 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57

Japón: **Nikkei International CRC**, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel. 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679

Singapore: **Publicitas Major Media (s) Pte Ltd**, Adeline Lam, Singapur, Tel. 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91

Taiwan: **Publicitas Taipei**, Noah Chu, Taipei, Tel. 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736

Korea: **Sinsegi Media Inc**, Jung-Won Suh, Tel. 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535

México: **Grupo Prisma**, David Nieto Barro, México, Tel. 52 55 20 75 00, Fax: 52 55 02 82 36

Fotomecánica: **Gamacolor**, C/ Julián Camarillo 7, 28037 Madrid

Impresión: **Rotedic, S.A.** Ronda de Valdecarlos, 13, Tres Cantos (Madrid)

Distribuye: **DISPESA**, C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona

Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: **M.50833-2000**

Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información **ARI**

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.



### REGALAMOS:

- 25 EDICIONES ESPECIALES DE RESIDENT EVIL 4 + 15 LLAVEROS + 15 PULSERAS + 15 CAMISETAS
- 25 BATTLEFIELD 2: M.C + 25 MANDOS FPS MASTER
- 40 L.A. RUSH + 40 BANDAS SONORAS ORIGINALES



## REPORTAJES

020 12 Juegos Indispensables para 2006

050 RPG: La Nueva Generación



064

La última creación de los responsables de Ico se acerca... Prepárate para descubrir un mundo maravilloso

### PRETEST

064 Shadow Of The Colossus  
068 SOCOM 3  
070 Stella Deus

072 Devil Kings  
076 Pac-Man World 3  
077 The Sword Of Eth



## GUÍA COMPLETA Y TRUCOS DE PETER JACKSON'S KING KONG

Te contamos cómo llegar al final de la gran aventura de Ubisoft en la piel de Jack y Kong



004



## TRUE CRIME NEW YORK CITY

El título estrella de Activision para estas navidades abre nuestra sección de Tests, y desde luego méritos no le faltan. Por primera vez un videojuego recoge de una forma realista el duro trabajo de un policía en una gran ciudad como Nueva York.



## TEST

080	True Crime: NYC	096	Singstar'80s
084	Prince Of Persia:	100	NBA 2K6
	Las Dos Coronas	102	Conflict: Global
088	Battlefield 2:		Storm
	Modern Combat	103	Ski Racing 2006
090	Buzz:	104	Shadow The
	The Music Quiz		Hedgehog
092	Las Crónicas	105	Midway Arcade
	De Narnia		Treasures 3
094	Harry Potter y		
	El Cáliz De Fuego		

## SECCIONES



### 126 VIAJES

Este mes te proponemos los mejores destinos de nieve para tus escapadas navideñas



### 140 SIDONIE

El popular grupo catalán de pop psicodélico nos presenta su primer disco cantado en castellano

008	Buzón PlayStation	126	Viajes
010	Noticias	130	Cine
116	Trucos	134	DVD
118	Consultorio	138	Cómic &
120	Tecno		Merchandising
122	Moda	140	Música
124	Real y Virtual	144	Motor



## LOS DOS EXTREMOS DEL PUENTE

Es más que posible que el fragor de las fiestas navideñas y el consiguiente desbarajuste mental y logístico de estas fechas ciegue un poco nuestro máspreciado sentido y no nos deje discernir correctamente la posición real que ocupamos en el universo paralelo del videojuego. Imaginad por un momento un puente entre dos grandes acantilados, desnudo, sin ornamentos de ningún tipo y cuyo escenario horizontal está formado por un inerte cielo azul oscuro que hace inútil incluso la existencia del término paralaje. En el centro estáis vosotros y en cada extremo dos destinos diferentes, compatibles pero incapaces de compartir línea temporal. Si analizamos un poco más la fotografía que nos rodea nos daremos cuenta de algo ciertamente curioso. A nuestra espalda se encuentran todos los recuerdos y experiencias de 2005, todavía cálidos, latentes y perfectamente aprovechables en unos momentos en los que tendremos algo más de tiempo de lo habitual para despedirnos a lo grande de una etapa apasionante. Pero si miramos al frente, se dibuja ante nosotros un entorno vectorial todavía frío, en proceso e intangible pero poseedor de nuevas e infinitas sensaciones positivas y capaz de hacernos olvidar el presente. ¿Hacia qué lado dirigiréis vuestros pasos?

¿Retroceder y seguir saboreando las mieles del momento o avanzar y prepararnos para un futuro cercano y prometedor? En PlayStation 2 Revista Oficial lo tenemos claro, nos quedamos con las dos proposiciones. Os ofrecemos una docena de títulos indispensables para el próximo primer cuarto de 2006 y os regalamos la realidad de las emociones que están a vuestro alcance y que van a protagonizar estos instantes tan especiales que conforman el fin de un ciclo y el comienzo del siguiente. ¡Feliz Navidad y próspero año nuevo para todos!

MARCOS GARCÍA  
Director









# SE BUSCAN HÉROES



Congelada en un eterno invierno, bajo el hechizo de la Bruja Blanca, Narnia necesita un héroe. Combina las habilidades de cuatro jóvenes guerreros en modo equipo y cooperativo. Combate contra un ejército de criaturas malignas y devuelve la paz a esta tierra.

*Un Mundo Mítico Te Espera.*

DISPONIBLE A PARTIR DEL 25 DE NOVIEMBRE  
EN TU TIENDA HABITUAL

12+

www.pegi.info



PlayStation 2

PC  
CD



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

[www.narniathegame.com/es](http://www.narniathegame.com/es)

[www.buenavistagames.com](http://www.buenavistagames.com)

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd, and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © WIDIA Ltd 2005.





# BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PS2, de tu viaje a Japón con motivo del Tokyo Game Show, de tu PS2 «tuneada» •

## PlayStation, divierte y enseña

**Adrián Payol Montero**  
**Arroyomolinos (Madrid).**

Que bueno es jugar con PlayStation. Te diviertes un montón y pasas horas frente al televisor; el problema viene cuando tus padres te dicen: «Ya has jugado mucho por hoy» y otras veces te dicen: «esto no aporta nada para el estudio», pero eso no es así. Los juegos también enseñan, y a veces más que un día de clase normal. Gracias a *Pro Evolution Soccer* podemos aprender todos los países del mundo en el idioma que quieras. Las matemáticas las aprendemos con cualquier juego

de coches (*Need For Speed*, *World Rally Championship...*), con los que sabremos  $S=V \times T$ , las revoluciones a las que puede ir un coche, las partes de las que está compuesto, etc. Otros títulos como *Splinter Cell* o *Prince Of Persia* nos obligan a resolver acertijos y misiones, algo que nos ayuda a utilizar la cabeza. En definitiva, los juegos de PS2 sirven para divertirnos y al mismo tiempo, aprender.

## Baloncesto; ¿NBA o ACB?

**Mikel Urendez Royan**  
**Palamós (Girona).**

En la actualidad, todos los juegos de baloncesto son de la

NBA. Mi planteamiento es que podrían sacar al mercado un juego de la ACB, ya que supongo que a la juventud de hoy en día le gustaría poder jugar al baloncesto con estrellas que juegan en España, como por ejemplo

Raúl López, Navarro, Bullock, Scola, Fran Vázquez, etc. A mi, personalmente, me encantan los juegos de baloncesto y tengo la mayoría de los que han salido al mercado, pero creo que ha llegado el momento de que se cree un juego de la ACB para potenciar y patrocinar el baloncesto español.

## Internet, un mundo sin límites

**Emilio José Muños Cristóbal**  
**Villarrapa (Zaragoza).**

Yo juego On-line, ¿por qué no iba a disfrutar al máximo del potencial de PS2? Es una experiencia única. Un juego que te aburre y ya no



Aquí tenéis a Pícar, la gata de Abraham Ramírez Gil, adicta al deporte. Después del padel y el básquet, lo mejor es una partida a PES6

## EL TEMA DEL MES

### Este mes: ¿Qué juego o juegos de PlayStation 2 y/o PSP te vas a comprar estas navidades?

#### Estas navidades, Genji

**Chema Santiago Pidre.**

#### Via e-mail.

Gracias a la demo que contiene esta revista he encontrado el juego que buscaba, un juego que reúne unas características un tanto peculiares. Durante un mes he estado buscando un juego de aventuras, que me durase bastante tiempo y al fin lo he encontrado. Espero que cuando lleguen las navidades ya lo tenga en mi poder.

#### Yo lo tengo claro: Prince Of Persia

**Markel Bilbao de la Vega.**

#### Via e-mail.

Tengo claro un juego que, espero, caiga en mis manos. *Prince Of Persia: Las Dos Coronas* para PlayStation 2. Las razones que me impulsan a comprarlo, son, por un lado, que soy un gran fan de la saga (todavía me acuerdo de cuando jugaba al primer *Prince Of Persia*, en el que el principal objetivo era rescatar a una princesa antes de que terminara el tiempo) y, por otro lado, las novedades que este juego incluye: la posibilidad de controlar al príncipe oscuro, poder recorrer la mítica ciudad de Babilonia, más luego las ya clásicas piruetas de las que es capaz el príncipe, tales como caminar por la pared y utilizar el entorno para acabar fácilmente con sus enemigos.

#### Asterix y Obelix XXL2, versátil y divertido

**Victoria López Vico.**

#### Via e-mail.

*Asterix y Obelix XXL2* va a ser el juego que me voy a comprar estas navidades. ¿Por qué? Pues sobre todo por dos cosas: es muy versátil tanto para chicos como para chicas (y en esa segunda parte estoy yo, je je) y porque es genial para desconectar del mundo, siendo tan divertido (he jugado a la demo que incluís en vuestra revista) y te sirve para entretenerme con graciosos personajes junto con una buena banda sonora. Sin duda ¡es genial!

#### Después de jugar a vuestra demo, King Kong

**Borja Montaña Sanz.**

#### Via e-mail.

Saludos a los lectores, la verdad es que lo tengo muy claro, me voy a comprar *Peter Jackson's King Kong*. ¿Por qué? Porque he jugado a la demo que venía en vuestra revista con dos niveles completos y es la caña, además habláis muy bien de él con ese pedazo 9,4 que le habéis puesto, y tal y como decías en la página 89, hace mucho que no salía un desarrollo tan absorbente y lleno de posibilidades. Y encima me pagáis 5 Euros con ese de descuento que dabais en la revista.

#### Fahrenheit; buscando nuevas experiencias

**Antonio Villar Preto.**

#### Via e-mail.

Estas navidades me apetecía un juego distinto. La opción clara hubiera sido *Shadow Of The Colossus*. Desgraciadamente no estará disponible. Me he impuesto otra condición: el título no debe ser una secuela. Lo malo es que esto deja fuera de juego (valga la redundancia) a todo un *Resident Evil 4*. Lastima. Es lo suficientemente innovador como para haber inaugurado una nueva franquicia. Es lo que tienen las condiciones. Me parece que el elegido va a ser *Fahrenheit*. Es diferente y no es una secuela. A veces parece que estemos jugando siempre al mismo juego. Hay que buscar nuevas experiencias.

### En el próximo número, el tema será:

Mejor navegador web, localizador GPS, funciones de teléfono móvil... ¿Qué te gustaría ver en futuras actualizaciones de PlayStation Portable?



Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merece, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



## SOUL CALIBUR III

FBMS, vía e-mail.

Este juego está que se sale, jamás había visto unos gráficos con tanta precisión en un *beat'em-up*. Aunque es cuestión de gustos, para mí es mejor que *Tekken 5*, pues innova más. Por ello he tenido que enfundar mi espada para decir que por sus excelentes gráficos y su modo de creación de jugador, que nunca había visto en uno de este género, es el mejor juego de lucha.



## COLOSSEUM

Alberto L. Aranda, Jerez de la Frontera (Cádiz).

Este me parece el mejor juego de gladiadores que he visto. Tiene unos gráficos alucinantes; los escenarios no son muy variados pero la animación es perfecta. Cuenta con unos momentos muy emocionantes en los que tienes que pelear con animales (toros y tigres) lo que hace que sea más adictivo de lo que ya es.

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

usas, toma una nueva dimensión a través de Internet, donde su duración y capacidad de entretener no tiene límites. Todo el mundo debería probarlo, ya que ahora somos más bien pocos. Los motivos pueden ser las actualizaciones como personajes jugables, niveles o extras que se pueden obtener en la red de PS2, y la falta en muchos juegos de un servidor español, como tienen *Killzone* (mi favorito) o *SOCOM*, que son los que más usuarios tienen.



## REGALAMOS CINCO JUEGOS NEED FOR SPEED: MOST WANTED.

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP... Las mejores cartas o e-mails ganarán un juegoazo Need For Speed: Most Wanted para PlayStation 2.

## Historias sacadas de PlayStation 2

Francisco Javier Navarro Montalbán (Teruel).

Hola, os escribo para comentarios que tengo un amigo que le encanta PS2, y que se pasa los juegos más cortos en pocas horas, y los más largos, como *Grand Theft Auto San Andreas* en dos o tres días; y lo que hace siempre después de terminarlos es coger el ordenador y empezar a crear historias basadas en videojuegos de PS2. Ahora acaba de finalizar *King Kong* y ya está escribiendo una segunda parte. Tiene unas cincuenta historias en total y nunca se cansa, ha terminado todas, y la más larga tiene 500 páginas y trata de lo que pasa después de *Final Fantasy X-2*.

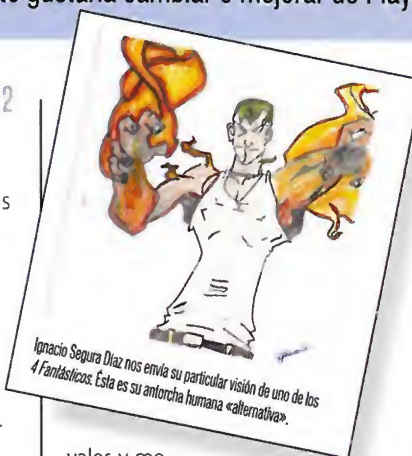
**Nota de la redacción:** ¿por qué no animas a tu amigo a enviarnos una de sus historias? Si nos gusta, prometemos publicarla en la sección.

## Más vale tarde que nunca

Victor Manuel Ruiz Nache.

Elche (Alicante).

Siempre he sido un gran apasionado de los ordenadores, pero he tenido el mismo problema, para los buenos juegos se necesita una máquina potente que se queda anticuada en poco tiempo. El otro día en unos grandes almacenes vi el pack de PlayStation 2 con *EyeToy 3*, me armé de



valor y me lo compré. Me arrepentí nada más probar PlayStation... pero de no habérmela comprado antes, ya he probado unos cuantos juegos y es un placer jugar, y no tener que esperar a instalar los juegos en el ordenador y cruzar los dedos para que se configure bien. Por cierto me salieron agujetas de jugar al *EyeToy*; es que uno se va haciendo mayor.

## Navidades con Pro Evolution Soccer

David Gil Barro

Puerto Real (Cádiz).

Desde hace más de seis años si hay una compra segura en mi casa cada Navidad es el *Pro Evolution Soccer* de turno. Más que el turrón de chocolate, Papá Noel, los machacones villancicos o Ramón García presentando las uvas desde la Puerta del Sol, para mí la Navidad es sinónimo de mi nuevo PES. ¿Exagero? Os contaré algo. Llevo en esto de los videojuegos desde los ocho años

aproximadamente, cuando mis padres me compraron un *Amstrad CPC 464* con monitor de fósforo verde (qué tiempos...). Ya entonces descubrí que, de entre todos los géneros, tenía especial predilección por los simuladores de fútbol. Creedme que no exagero cuando os digo que los he probado casi todos: *Match Day*, *Kick Off*, *Sensible Soccer*, *Emilio Butragueño*, *Michel Super Skill*, *Italia 90* de MegaDrive, *Actua Soccer* y los diferentes FIFA de PSX, y un largo etcétera. Pero cuando cayó en mis manos un tal *ISS Pro* noté que estaba ante algo especial, un «fuoriclasse» que dirían los italianos, un antes y un después en la historia de los videojuegos si queréis. Los que conozcáis esta saga y os apasione el fútbol sabréis de qué os hablo, conocéis esa profunda sensación de admiración y agradecimiento hacia los chicos de KCET que siente uno cada vez que trenza una jugada de esas que sólo se pueden ver en esta ya mítica saga. Cuántos nos hemos descubierto diciéndoles a nuestras resignadas novias frente al TV «¡mira, mira qué jugada! Es fútbol de verdad». Lo dicho, todo un clásico navideño en mi casa. Así que, desde aquí, gracias a Konami por completar la Navidad a tantos apasionados del fútbol y los videojuegos.



Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agradecidas con el símbolo de la izquierda se llevarán uno de los 5 Soul Calibur III que regalamos!





# NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

## EL MEJOR TERROR EN TU CONSOLA

*Project Zero 3: The Tormented* y *Siren 2* en 2006

**D**os de los títulos que han sembrado más miedo y angustia en los 128 bits de Sony regresan a principios de año para devolvernos a los infiernos del terror psicológico. Por un lado, **Take Two** se encargará de distribuir el tercer capítulo de la obra de **Tecmo** el próximo 24 de febrero, donde la maldición de un nuevo personaje jugable (tendremos tres a nuestra disposición) servirá como excusa perfecta para sumergirnos en el *Survival Horror* más desasosegante y

aterrador desde el nacimiento de *Silent Hill*. Por parte de **Sony C.E.** nos llega la secuela de su particular visión del género, acercándonos en esta ocasión a una misteriosa isla aparentemente deshabitada donde los acontecimientos se cruzarán constantemente entre los tres protagonistas del juego. La cultura japonesa y una ambientación de cine siguen siendo los estándares del juego. Dos simples ejemplos de un año que se presenta irresistiblemente aterrador.



## OUTRUN DERRAPA EN PLAYSTATION 2

**T**ras el excelente trabajo realizado con la conversión de *OutRun 2* a consola, los ingleses **Sumo Digital** prometen acercar a nuestros *DualShock* la conducción más arcade y veloz a manos del ya ícono lúdico *Ferrari Testarossa*. *OutRun 2006: Coast To Coast* te permitirá elegir entre doce modelos de la escudería italiana con los que recorrer 30 escenarios que recogen los mejores de la saga. Incluirá modo On-line para hasta seis jugadores. Ya podemos escuchar su excelente banda sonora en la lejanía...

## DRAKENGARD 2, DE LA MANO DE UBISOFT

**D**espués de trabajar juntos en Europa con joyas como *Star Ocean: Till The End Of Time*, **Square Enix** ha llegado de nuevo a un acuerdo con la compañía francesa para distribuir en territorios PAL la secuela de este *Action RPG*. Llegará a principios de primavera tras un exitoso paso en Japón.



## PLAYSTATION 2 ALCANZA LOS 100 MILLONES

**Y**a podemos decirlo. El pasado 29 de noviembre PlayStation 2 se convirtió en el sistema de entretenimiento doméstico que más rápidamente se ha instalado en los hogares de todo el mundo, al conseguir alcanzar en 5 años y 9 meses desde su lanzamiento en marzo de 2000 una cifra que su antecesora (*PSX/PSone*) consiguió prácticamente en el doble de tiempo. La bestia negra de Sony acumula más de 6.200 títulos y 1.869 millones de juegos vendidos.

## SONY C.E. ADQUIERE GUERRILLA GAMES

**E**n un nuevo movimiento de alimentar a la recién nacida SCE Worldwide Studios con los mejores estudios de desarrollo, Phil Harrison (presidente de la nueva división de software) anunció el pasado 7 de Diciembre la adquisición de la compañía responsable del aclamado *Killzone*, actualmente trabajando en varios proyectos basados en su ópera prima, entre ellos un título para PS3 y PSP.





# the AMERICAN WASTELAND's

calling

ya  
a la venta



Descárgate la versión para tu móvil desde  
Vodafone live! Juegos

## TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND



BANDA SONORA  
EXCLUSIVA  
CON MY CHEMICAL ROMANCE,  
FALL OUT BOY  
Y TAKING BACK SUNDAY  
¡CON LOS CLÁSICOS DEL PUNK!

[th-american-wasteland.com](http://th-american-wasteland.com)

16+  
www.pegi.info



PlayStation 2

MODO ONLINE  
INCLUIDO

ACTIVISION

[activision.com](http://activision.com)

Tony Hawk's American Wasteland © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Developed by Niversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Gamelby and the "Powered by Gamelby" design are trademarks of Gamelby Industries, Inc. All rights reserved. Online play requires internet connection and Memory Card (sold separately for PlayStation 2) (sold and separately). VODAFONE, the Vodafone logo and Vodafone live! are trademarks of the Vodafone Group. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

vodafone

POWERED BY  
SPY

NIVERSOFT



# TORNEO TEKKEN 5

*El alicantino Héctor Márquez se convirtió en el Rey del Puño de Hierro*

**E**l pasado 26 de noviembre el Palacio de Congresos de Madrid acogió a los más de doscientos asistentes de la final del Torneo Tekken 5 Puño de Hierro, que enfrentó a los ganadores de las competiciones realizadas en diferentes localidades de la geografía española. A lo largo de la jornada se fueron disputando las diferentes rondas clasificatorias alternadas con diferentes enfrentamientos premiados con suscripciones de un año a nuestra revista, juegos Tekken 5 o videoconsolas PlayStation 2. Asimismo, se sorteó una PSP entre todos los participantes. La otra PlayStation Portable

fue para la ganadora del concurso de disfraces que conquistó al jurado (entre cuyos miembros se encontraba un representante de PlayStation 2 Revista Oficial) con su elaborada recreación de uno de los atuendos de Asuka Kazama. El colofón de la tarde llegó con la gran final, disputada sobre un ring de boxeo frente una pantalla gigante. Sus cinco victorias con Wang Jinrei alzaron a Héctor Márquez como el mejor jugador de Tekken del torneo y, como tal, podrá viajar a Los Ángeles con el acompañante que elija para visitar los estudios de Namco y tomar parte en la gran final internacional que tendrá lugar en la capital californiana.



■ Sobre estas líneas, la ganadora del concurso de disfraces posa sonriente con su PSP junto a los otros finalistas. Arriba a la derecha, el increíble ganador del torneo, Héctor Márquez y debajo dos de los semifinalistas



## TUS DISCOS EN DANCE FACTORY

**E**l próximo 2 de Abril se pondrá a la venta este nuevo título de Codemasters. Y es que, más allá de intentar competir con los Dance Dance Revolution de Konami, Dance Factory nos propone montarnos nuestra propia discoteca ambulante al añadir la opción de reconocer cualquier CD de audio. Se han incluido varias opciones de juego para dinamizar las partidas, tales como un contador de calorías o un completo modo multijugador para hasta 16 jugadores. Y, los que no tengan miedo al ridículo, tendrán la oportunidad de grabar sus propias coreografías para luego enseñárselas a amigos y familiares. Un producto curioso y muy completo.



## VIDEOJUEGOS EN LA JUMP FESTA 2006

Durante la pasada Jump Festa celebrada los pasados 17 y 18 de diciembre en Japón no sólo se presentó un spin-off de Dragon Quest (con el sobrenombre Yangus) sino la segunda entrega de Valkyrie Profile de tri-Ace.

## COMMANDOS STRIKE FORCE, DE ESTRENO

Finalmente, marzo será el mes elegido por Pyro Studios y Proein para la comercialización del nuevo título de la saga española por excelencia. Aparte de leer nuestro reportaje, visita [www.commandosstrikeforce.com](http://www.commandosstrikeforce.com) para más detalles.

## SEGA Y LOS JJ.OO. DE BEIJING 2008

La compañía nipona ha llegado a un acuerdo con los máximos organismos del COI para trasladar la magia de los Juegos Olímpicos a la consola. El videojuego oficial de tan memorable evento se encuentra en pleno desarrollo.



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

# "Príncipe de Persia III. Las dos Coronas" en exclusiva en tu **Vodafone live!**



Samsung ZV10

Disfruta ya mismo, en exclusiva, del videojuego "Príncipe de Persia III. Las dos Coronas" en tu Vodafone live!, y ayuda al Sultán en la emocionante aventura de rescatar a sus siete mujeres, que el malvado Gran Visir mantiene secuestradas.

Encuétralo en tu Menú Vodafone **live!** → Juegos 

Infórmate en el 1444 o en [www.vodafone.es/live](http://www.vodafone.es/live)

**PRINCE OF PERSIA**  
LAS DOS CORONAS



**vodafone**



PlayStation 2

Coste videojuego: 3€. Imp. Ind y Conexión al menú no inc. Consultar precio conexión y disponibilidad para teléfonos en [www.vodafone.es/live](http://www.vodafone.es/live). © 2005 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Las dos coronas, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.



# SEGA MUESTRA SUS NUEVAS ARMAS PARA 2006

*Viajamos a Londres para conocer las nuevas apuestas de la compañía nipona*

**H**asta la capital londinense nos desplazamos el pasado mes de noviembre para asistir a la presentación del nuevo catálogo que **Sega** tiene preparado para la temporada que se avecina. Aparte de los títulos recientemente comercializados, se dio a conocer toda la gama de nuevos productos que las consolas de **Sony** recibirán en los próximos meses, incluida **PS2**.

Para abrir boca, *Shadow The*

*Hedgehog*, ya a la venta, hizo su aparición luciendo sus particulares habilidades en un título que **Sega** ha creado expresamente en torno a su personaje, *alter ego* del popular *Sonic*. Una ambientación oscura, muy diferente a lo que nos tiene acostumbrados el erizo azul, es su principal característica. Ya para entrar en calor nos encontramos con gratas y frescas sorpresas como *Phantasy Star Universe*, un completo **RPG** repleto de acción y fantasía en un ambiente apocalíptico que mezcla los diseños más clásicos con la ciencia ficción, dando como resultado un título cuyo mayor atractivo es el contar con un completo sistema multijugador. Aunque en España no dispone aún de gran aceptación, en Japón y Estados Unidos es garantía de éxito. Los **MORPG** están de moda y **Sega** quiere «hacerse eco» de ello... Otro de los

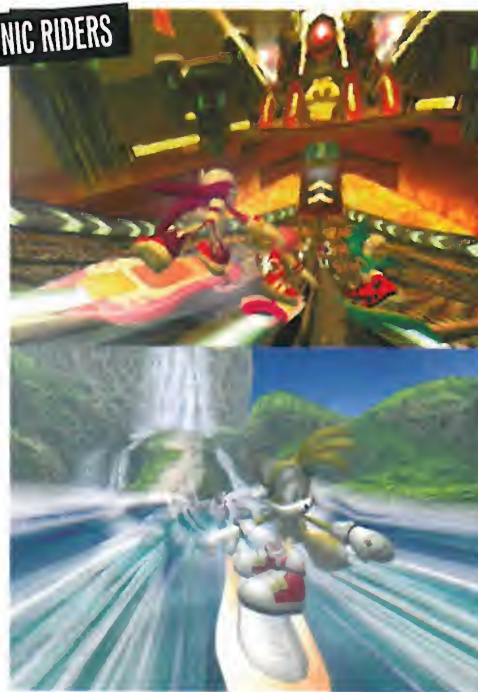
títulos a destacar fue *Sonic Riders*, un divertido guiño a los deportes extremos donde la acción más frenética constituye la base principal del juego. Y para culminar la presentación, *Sonic* para la nueva generación vio la luz deslumbrando con impresionantes gráficos y, al parecer, un necesario aire fresco para la saga. Tras lo que pudimos ver, creemos que **Sonic Team** está en condiciones de adaptar las virtudes de una leyenda lúdica como *Sonic* a los tiempos que corren.

**«SONIC PARA PS3 FUE LO MÁS DESTACADO EN UN EVENTO DONDE EL ERIZO AZUL FUE EL PROTAGONISTA»**

## PHANTASY STAR UNIVERSE



## SONIC RIDERS



■ Detrás de Sonic para la nueva generación se encuentra el equipo japonés de **Sonic Team**, una garantía de calidad





ROCKSTAR GAMES  
PRESENTA

# Grand Theft Auto

**Liberty City Stories**

"EL MEJOR JUEGO DE PSP  
LLEGA CON EL SELLO DE GTA".

9.5/10

PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL

## YA A LA VENTA PARA PSP™

[WWW.LIBERTYCITYSTORIES-ELJUEGO.COM](http://WWW.LIBERTYCITYSTORIES-ELJUEGO.COM)



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, el logotipo de R, Grand Theft Auto y el logotipo de Grand Theft Auto son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. "GTA", "PlayStation" y "PSP" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio, no pretende representar a ninguna persona, negocio u organización. Cualquier similitud entre algún personaje, diálogo, situación o argumentos del juego con una persona, negocio u organización real, es pura coincidencia. Los desarrolladores y editores de este videojuego no apoyan, justifican o incitan de ninguna manera, este tipo de comportamiento.





# TOP 10

Aquello de «Año Nuevo, Vida Nueva» no parece haber afectado a las listas de los juegos más vendidos y alquilados, que permanecen bajo el reinado indiscutible de *Pro Evolution Soccer 5*. *Resident Evil 4* también parece haberse abonado a la segunda posición en alquiler y venta, aunque ningún título ha sido capaz de desbancarle en nuestra propia lista de preferencias. Ni el fantástico *True Crime: New York City* de Activision.

## LOS MÁS ALQUILADOS

NOVIEMBRE 2005



- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| 01- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)           | 06- FIFA 06 (EA SPORTS)        |
| 02- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)               | 07- NBA LIVE 06 (EA SPORTS)    |
| 03- DRAGON BALL Z B. TENKAICHI (BANDAI-ATARI) | 08- BURNOUT REVENGE (EA GAMES) |
| 04- EYETOY PLAY 3 (SONY C.E.)                 | 09- THE WARRIORS (TAKE 2)      |
| 05- LOS SIMS 2 (EA GAMES)                     | 10- JAK X (SONY C.E.)          |

BLOCKBUSTER

## LOS MEJORES

Enero 2006

## PlayStation 2

Revista Oficial - España



- |  |  |
|--|--|
| 01- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)            | 06- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)          |
| 02- NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)  | 07- GUN (ACTIVISION)                         |
| 03- SOUL CALIBUR 3 (SONY C.E.-NAMCO)       | 08- CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION) |
| 04- THE WARRIORS (TAKE 2)                  | 09- KING KONG (UBISOFT)                      |
| 05- TRUE CRIME: NEW YORK CITY (ACTIVISION) | 10- LAS CRÓNICAS DE NARNIA... (ATARI)        |

## LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 30 de NOVIEMBRE



- |   |  |
|---|--|
| 01- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)                 | 06- POP: EL ALMA DEL. (PLATINUM) (UBISOFT)   |
| 02- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)                     | 07- DRAGON BALL Z B.TENKAICHI (BANDAI-ATARI) |
| 03- FIFA 06 (EA SPORTS)                             | 08- NFS UNDERGROUND 2 (PLATINUM) (EA GAMES)  |
| 04- NFS MOST WANTED (EA GAMES)                      | 09- GUN (ACTIVISION)                         |
| 05- STAR WARS BATTLEFRONT II (ACTIVISION-LUCASARTS) | 10- THE MATRIX: PATH OF NEO (ATARI)          |

## RESULTADOS CONCURSOS

### CONCURSO NBA LIVE

Los ganadores de 1 juego y 1 camiseta son:

- Jesús Manuel Álvarez Cabeza (CÁDIZ)
- Roberto Santana Padrón (LAS PALMAS)
- José Ángel Moreno Gómez (CACERES)
- Carmen Romero Llanes (BARCELONA)
- Ana Mª Fernández Reyero (MÁLAGA)

Los ganadores de 1 juego son:

- Francisco Javier Cortés Cabeza (MÁLAGA)
- Juan Fernández Linares (BARCELONA)
- Sergio Quinquilla Artacho (BARCELONA)
- José Manuel Cárdenas Ordóñez (CÁDIZ)
- Milagros García Martínez (CANTABRIA)
- Remel Coll Verges (BARCELONA)
- Mª Victoria de la Osa Martínez (MADRID)
- J. Miguel Merenciano (ASTURIAS)
- Iker Bernal Serna (VIZCAYA)
- Sergio Giménez Neril (LLEIDA)
- Gonzalo González Fuertes (ASTURIAS)
- Alberto de la Presa Mayol (BARCELONA)
- Mónica López Sierra (TOLEDO)
- David Poyol Bresco (LLEIDA)
- Vicente Rico Blanes (ALICANTE)
- Iñaki Garbajo Redondo (GUIPUZCOA)
- Miguel Esquerdo Pérez (ALICANTE)
- J. José Gómez Sánchez (HUESCA)
- Sergio Olivero Daza (SEVILLA)
- Daniel Alonso Rayo (ALICANTE)
- J. Miguel Cabrero Macarulla (LÉRIDA)
- Silvia Rodríguez Pimiento (BARCELONA)
- José Ramón Martínez Carbonell (MURCIA)
- Rosa Mª Vilalta Pallares (HUESCA)
- José Luis Yuste Domingo (VALENCIA)
- Alejandro Tinajero Montoya (CIUDAD REAL)
- Jacobo Rodríguez López (PONTEVEDRA)
- José Mª Padilla López (BARCELONA)
- Antonio Vercet Tormo (HUESCA)
- Jorge Tejeda Vila (BARCELONA)
- Juan Comas Blanch (BARCELONA)
- Lourdes Ramírez Alcalde (MÁLAGA)
- Belén Mosquera Montero (ASTURIAS)
- Miguel González Rodríguez (PONTEVEDRA)
- Marc Fábregas Jiménez (BARCELONA)
- Javier Wigner Villar (JAÉN)
- Mª Rosa Pérez Crespo (MURCIA)
- Manuela Romaguera Cuevas (MADRID)
- Andrés Felipe Cuesta Pereira (NAVARRA)
- Marco González Sanz (MADRID)

## ADESE DEBATIÓ LA SITUACION DEL MERCADO DEL VIDEOJUEGO

La Cámara de Comercio de Madrid acogió, el pasado 24 de noviembre, una tertulia organizada por aDeSe en la que se analizó la situación y desarrollo del videojuego en España. El evento contó con la presencia de Ignacio Pérez Dolset (Dtor. General de Proein y Pyro Studios), Rafael Martínez-Avial (Dtor. General de Electronic Arts España), Borja Martínez de la Rosa (representante de la firma de capital riesgo Apax Partners),

Salvador Soriano Maldonado (representante del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio) y Carlos Iglesias (Secretario General de aDeSe). La principal conclusión a la que se llegó fue que los títulos de videojuegos creados en España suponen sólo el 0'5% de los que se consumen en nuestro país, y por lo tanto es imprescindible aunar los esfuerzos de la administración pública y de las empresas del propio sector para mejorar estos resultados.



■ La tertulia tuvo como principal objetivo aunar ideas para mejorar y aumentar la producción de videojuegos en nuestro país, que actualmente se reduce a un 0'5% del mercado

## ¡JUEGA ON-LINE SIN CABLES!

Zoom Technologies nos presenta un punto de acceso ideal para aquellos que tengan la conexión a Internet lejos de la consola. Compatible con la mayoría de routers WiFi disponibles en el mercado (D-Link incluido), Zoom Game Point se presenta como una opción calidad/precio muy interesante. Además, las dos antenas direccionales portátiles permiten aumentar la velocidad de conexión. El P.V.P. es de 69,50 € (IVA incluido).



■ El punto de acceso incluye dos antenas direccionales portátiles que permiten aumentar la velocidad hasta 125 Mbps

## RESULTADOS CONCURSOS

### CONCURSO BEATDOWN: FISTS OF VENGEANCE

- Francisca Agüera Parrón (MURCIA)
- Agustín Hernández Gilabert (MURCIA)
- Marta Prat Gudayol (BARCELONA)
- Raúl Santos Ortiz (CUENCA)
- Pere Pauli Romigosa (BARCELONA)
- Pedro Juan Castillo Timoner (CASTELLÓN)
- Juan Manuel Amador Martín (SEVILLA)
- Fco. José Ramírez Gómez (MADRID)
- Santiago Jiménez de la Falla (SEGOVIA)
- Héctor Ruiz Montesinos (CIUDAD REAL)
- Emilio Rivas Peralta (ALMERIA)
- Iván Mesa Gómez (ALICANTE)
- Javier Moreno Tendaro (ALBACETE)
- Sergio Salmerón Noguera (BARCELONA)
- Juan Ignacio Ezama (MADRID)
- Ramón Moreras Ortega (BADAJOZ)
- Adrián Sánchez Rodríguez (MADRID)
- Fco. José Contreras López (ALBACETE)
- José Vicente Bevia Espuch (ALICANTE)
- Ainoa Torres Gómez del Pulgar (ALMERIA)



# LOS SIMS

Jugado por

los jugadores

Alex era un solitario. Buscaba amor en Internet y sentido a su vida en el Sistema Solar. Una noche fue abducido por unos extraterrestres. Pero no unos cualquiera, por una tía buena extraterrestre a la que le gustaban los jacuzzis y las damas espaciales. Pensarás que los problemas de Alex se habían acabado aquí, pero si había algo que a Alex le gustaba menos que los jacuzzis era que una extraterrestre le diera palizas jugando a las damas espaciales. Hay gente que no se contenta con nada.

www.los Sims.com



12+

PlayStation.2

X

PSP

PC CD-ROM

mobile

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

THE SIMS 2

EA

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and The Sims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Una vida creada especialmente por vosotros



# BAZAR

*Ir de compras nunca fue tan divertido*



**SNIPER RIFLE & ARCADE SHOTGUN**  
Entre sus múltiples características destaca el retroceso que imita al de un arma real, la ráfaga automática y sus accesorios desmontables.  
Distribuido por Virgin Play.  
PVP-R: 49,95 €



**MANDO FPS MASTER**  
Especialmente diseñado para los shooters en primera persona. Incluye dos gatillos como los de una pistola y una pantalla LCD.  
Distribuido por Nobilis.  
PVP-R: 29,95 €

# FUERA DE LO COMÚN

*¿No sabes qué regalar? ¿Estás aburrido de jugar con los mandos de siempre? Este mes os ofrecemos tres originales alternativos...*



**MANDO MOTOSIERRA RESIDENT EVIL 4**  
Al tirar del cordón simula el sonido de una motosierra. Incluye un sensor de movimiento para que Leon sitúe su arma en la misma posición en que tú coloques el mando.  
Distribuido por Virgin Play.  
PVP-R: 69,90 €



"Llega el rival más duro para GTA San Andreas". PLAY2MANÍA

# TRUE CRIME NEW YORK CITY



**NOVIEMBRE 2005**

VERDADERO CONFLICTO. VERDADERO PODER. VERDADERO NUEVA YORK.

**TRUECRIME.COM**



PlayStation 2



**ACTIVISION**

activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.





POR GRADIUS

# TOMB RAIDER

## L E G E N D

*El fresco renacer del icono lúdico de los noventa*





## ARMAS DE MUJER

Podrás apuntar y disparar con dos 9 mm, mientras te mueves por el escenario, saltas o ruedas por el suelo para alcanzar un punto donde estés a salvo de las balas.



El gancho magnético no sólo servirá de especial utilidad para alcanzar enclaves aparentemente imposibles. Podrás utilizarlo como eficaz arma contra los enemigos



El nombre de Lara Croft siempre ha despertado múltiples reacciones entre los amantes de los videojuegos y la indiferencia no ha sido ninguna de ellas. Durante los últimos diez años, el personaje que Toby Gard creó con el fin de hacer un hueco a una figura femenina en el Olimpo donde reposan glorias como Solid Snake o Pac-Man ha sufrido una constante metamorfosis, convirtiéndose en una gran estrella que, desde lo alto del firmamento lúdico donde se encuentra, ha visto cómo la fuerte luz con la que comenzó a irradiar a mediados de los noventa ha ido desvaneciéndose poco a poco junto al espíritu aventurero que la vio

nacer. Dispuestos a no dejar que la leyenda se difumine en el espacio, Crystal Dynamics (creadores de la excelente saga *Soul Reaver*) ha tomado el testigo que Core Design lleva explotando desde 1996 creando un nuevo universo *Tomb Raider* donde se respira un aire que mezcla el mejor aroma de las entregas anteriores (destacando los dos primeros títulos por encima del resto) con elementos más frescos y menos recargados. Desde PS2 R.O. viajamos el pasado 19 de noviembre hasta las oficinas de la desarrolladora norteamericana en San Francisco para comprobar de primera mano que la nueva aventura de la señorita Croft



## CROFT, LARA CROFT

Por primera vez en la serie, todo lo que porta nuestra heroína a lo largo del juego se ve en todo momento. Un arsenal de *gadgets* te acompañará en tu aventura: la linterna y el gancho magnético son dos de los artefactos más útiles para manejarte en el interior de los oscuros templos a visitar. No echarás en falta absolutamente nada. Las pistolas, tu mejor aliado.





## WORK IN PROGRESS

Cada escenario, cada nuevo movimiento, cada aspecto del juego está siendo mimado hasta el último detalle. Incluso en el apartado sonoro nos encontramos con una labor soberbia, con más de 3 h. 30' de música y sonido de las culturas presentes en el juego. En *Dolby*.



## PS2 AL LÍMITE

*Emotion Engine* en su máxima expresión para dar lugar al universo *Tomb Raider* más hermoso y completo jamás creado. La dinámica de partículas y animación de nuestra protagonista son sencillamente soberbios. Una vez más, seguimos sorprendiéndonos con PS2.

Los escenarios son interactivos prácticamente en su totalidad. Aparte de nuestras letales pistolas, podremos hacer uso de otras armas de fuego repartidas en zonas del nivel donde nos encontremos

continúa caminando por los excelentes derroteros que ya mostró durante el pasado E3, con una demostración jugable que devolvió *in situ* la ilusión perdida a todos los amantes de la saga.

Como ya sabréis la mayoría, el séptimo capítulo gira en torno a una nueva búsqueda en las lejanas y exóticas tierras de América del Sur (por el momento se han confirmado localizaciones como Perú, Bolivia o el Oeste de África). Bello paraje donde te encontrarás con un misterioso personaje, de nombre James Rutland Jr., dispuesto a conseguir por todos los medios la misma reliquia codiciada por la bella heroína. Por el momento, poco más se ha revelado sobre el argumento del

juego, aunque si éste brilla a la misma altura que su impresionante apartado técnico, no debemos por qué preocuparnos. Crystal Dynamics asegura que *Legend* albergará un 70% de aventura y un 30% de acción. Y en cuanto a la longevidad del episodio, entre un total de 10/12 horas de duración (9 niveles), lo que se traduce en un claro intento de regreso a los orígenes. En el apartado jugable se han añadido elementos que recuerdan a obras maestras contemporáneas de la talla de *Prince Of Persia* o *God Of War* y

*Resident Evil 4* (combinación de botones en momentos clave), otorgando a la aventura una preciada variedad entre tanto *puzzle* y plataforma. Si tuviéramos que resumir la filosofía de este nuevo capítulo, ésta sería la

«LEGEND ES UN CLARO REGRESO A LOS ORÍGENES»





UNA SOCIEDAD VALE  
LO QUE VALEN SUS IDEAS  
SI NOS LAS ROBAN  
¿QUE NOS QUEDA?

Defiende tu  
**CULTURA**  
CONTRA LA PIRATERÍA



MINISTERIO  
DE CULTURA



# REPORTAJE

TOMB RAIDER: LEGEND



■ La acción se ha reducido a un 30%. Seguiremos haciendo uso de nuestras técnicas de combate

FLASHBACK



PERÚ



BOLIVIA

## NIVELES

Por el momento se ha anunciado que el juego contará con nueve niveles que transcurrirán a lo largo de diferentes localizaciones del planeta. Desde América del Sur hasta el Oeste africano hay muchas ciudades que visitar. En los estudios de Crystal Dynamics pudimos ser testigos de una excelente demostración técnica en el nivel de Bolivia, mientras que los *hands on* se llevaron a cabo en el misterioso nivel que ha recibido por nombre *Flashback*.

■ de seguir disfrutando de los clásicos combates pero con un núcleo principal que recae en la habilidad y el manejo del personaje, dejando atrás obstáculos y trampas mortales por la búsqueda de nuevos desafíos por superar. Nuestras impresiones en este apartado no pueden ser mejores y, tras disfrutar del misterioso y cautivador nivel *Flashback* (Eidos ha asegurado que nuevos detalles del pasado de Lara serán desvelados a lo largo de la aventura), sólo podemos esperar a que la Primavera comience a dar sus primeros frutos y entre ellos se encuentre el título que nos acompaña. Ahora sí, para el final hemos querido dejar especial mención a dos de los elementos que dan singular sentido a esta nueva obra maestra para PlayStation 2. Uno de ellos es, por supuesto, el personaje femenino protagonista. En segundo lugar, el potente *engine* 3D que da vida al juego. Tras innumerables transformaciones, por fin

nos encontramos con un perfecto equilibrio entre la mujer fatal, repleta de mareantes curvas, protagonista de los últimos episodios de la saga, y la acrobática arqueóloga de las primeras entregas. La belleza de Lara es ahora mucho más real, adaptada a los tiempos que corren y con habilidades que realmente serán de utilidad. Una figura más estilizada y ágil a las órdenes del *DualShock*. De las sensaciones que nos ha provocado ver tanta perfección gráfica acompañada de un personaje como Lara, muchos ríos de tinta podríamos derramar. El nivel al que tuvimos acceso en nuestro viaje a EE.UU. desbordaba una mezcla de hermosura y perfección técnica difícil de explicar. Tras llegar a lo alto de una elevada montaña en los Andes bolivianos, la perfecta figura moldeada de Mrs. Croft (se han empleado casi diez mil polígonos para recrear al personaje, el doble que en *El Ángel De La Oscuridad*) da paso a



# CRONOLOGÍA TOMB RAIDER

TOMB RAIDER  
CHRONICLES

TOMB RAIDER FEAT.  
LARA CROFT



1996

TOMB RAIDER III



1998



1999

TOMB RAIDER: LEGEND



2006

1997



TOMB RAIDER II

1999



TOMB RAIDER IV: THE  
LAST REVELATION

2002



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL  
DE LA OSCURIDAD



un escenario repleto de incesante vida. Atrás hemos dejado un horizonte azul y despejado donde vislumbrar el infinito es casi un sueño posible de conseguir. El entorno selvático está formado por multitud de elementos con los que poder interactuar, mientras nos acompaña una música relajante y el particular sonido de la naturaleza. El movimiento del agua que cae desde lo alto de este enclave es tan sólo un ejemplo de lo que podemos encontrar. La dinámica de fluidos es perfecta (amén de nuestras incursiones en las profundidades acuáticas) así como el comportamiento de objetos como rocas o cajas de algunos templos. El efecto de luces es igualmente increíble, algo esencial para dotar del mayor realismo a recreaciones donde los rayos de sol se cuelan por recónditos huecos. La

**«EL APARTADO  
TÉCNICO DA UNA  
NUEVA LECCIÓN DE  
LO QUE PS2 PUEDE  
CONSEGUIR. NO  
HAY LÍMITE»**

animación de Lara es punto y aparte. Se ha dejado a un lado la técnica *Motion Capture* y todos sus movimientos se han obtenido de forma manual. El resultado es simplemente espectacular. Mrs. Croft se balancea, nada y se agarra a los lugares más altos acompañada de una animación sobrecogedora. Según pudimos escuchar a Toby Gard, creador del mito, este se halla muy satisfecho con el enfoque que se le ha dado al personaje en esta nueva aventura, muy cercano a lo que se espera que sean los *Tomb Raider* de nueva generación. Tras lo que hemos visto y jugado, preferimos no pensar aún en *PlayStation 3* y esperar ansiosamente la *Beta* de *Legend*. La saga de Eidos ha roto con este capítulo definitivamente con su pasado, y no lo podía haber hecho de mejor forma.

## CRYSTAL DYNAMICS

Creadores de la saga de culto *Soul Reaver* *Legacy Of Kain*, la compañía ubicada a las afueras de San Francisco ha tomado el relevo de *Core Design* con la intención de hacer retornar el vuelo a una franquicia que no pasa por sus mejores momentos. Toby Gard, padre de Lara Croft, y el resto de *staff* de la desarrolladora nos recibieron cordialmente el pasado 19 de noviembre.





# BLACK

POR DOC

El potencial de *Renderware* es aprovechado por sus creadores con un espectacular shooter



Las dos últimas entregas de *Burnout* han demostrado sobradamente que los programadores de **Criterion**, además de ser lo suficientemente buenos como para crear un *middleware* (herramienta de programación) como *Renderware* (utilizado para la creación de títulos como *Pro Evolution Soccer*), son capaces de crear unos juegos divertidos y, sobre todo, espectaculares. Tras haber tocado techo en el género de la conducción, la compañía recientemente adquirida por **Electronic Arts** prueba suerte (por decirlo de alguna manera) en el género *shoot'em-up*. **Black** es un shooter en primera persona difícil, rápido, realista y, posiblemente, el más espectacular del catálogo de **PlayStation 2**. Como maestros de su propia herramienta, era de esperar que el *engine* de **Black** fuera potente, pero la puesta en escena conseguida por **Criterion** supera

todas las expectativas. Sin despeinarse, su *engine* muestra un motor físico que no tiene nada que envidiar al ya mítico *Havok*, espectaculares efectos de iluminación, más partículas que cualquier otro juego que hayamos visto en **PS2**, increíbles efectos de humo y la capacidad de adaptar la calidad de las texturas dependiendo de la distancia, entre otras cosas. Con un *frame rate* muy alto y constante, el motor gráfico de **Black** muestra unos inmensos escenarios, repletos de elementos y con unas texturas de una calidad impresionante, pero lo mejor de su entorno es el nivel de interacción que **Criterion** le ha impreso. Casi todos los elementos del escenario reaccionan ante los proyectiles y las explosiones: si durante la acción disparas a una columna, se desprenderá un pedazo de ésta y sus añicos saltarán volando en una nube de polvo; si los soldados





enemigos se ocultan detrás de un coche, no tendrás más que descargar una buena ráfaga para hacerlo explotar y eliminar a tus oponentes. Los agujeros de bala quedarán marcados de una forma diferente en cada superficie del juego, y la reacción será distinta dependiendo del arma empleada. Imagina el mencionado nivel de interacción sin ningún tipo de ejemplo, en la práctica, durante el juego y en un tiroteo entre unos 10 personajes de dos bandos; explosiones, nubes de polvo, trozos de cristal y cemento saltando por los aires... y esa es sólo la parte visual de *Black*. La jugabilidad diseñada por **Criterion** parte de la misma base que *Burnout 3/Revenge*: planteamiento simple,

acción continua, recompensas por cada pequeño logro y adicción a raudales. Su simple desarrollo (para jugar en condiciones tan sólo tendrás que aprender a hacer *zoom*, agacharte, cambiar de armas, lanzar granadas y, por supuesto, pulsar el gatillo) no es ni mucho menos sinónimo de baja dificultad, ya que la estructura de los niveles y, sobre todo, la avanzadísima inteligencia artificial de los enemigos, te obligarán a repetir más de una zona después de haber sido eliminado. La mayoría de los escenarios del título invitan a lanzarse contra los soldados enemigos disparando largas ráfagas, pero pronto (después de haber caído varias veces en el mismo sitio) aprenderás a utilizar ciertas estrategias

## TU PUNTERÍA TIENE PREMIO

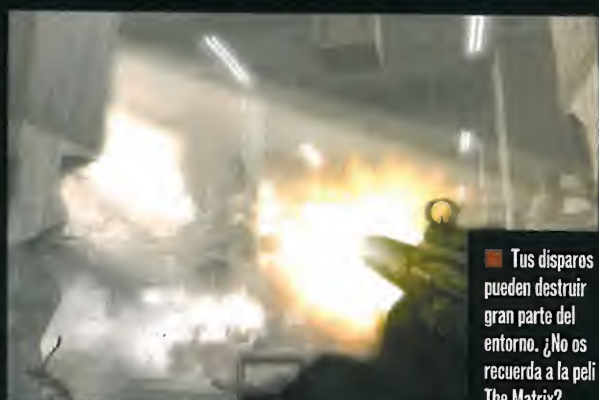
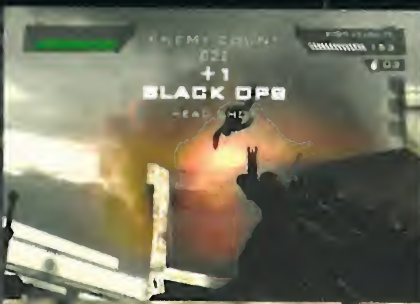
Y eliminar a varios enemigos con una sola granada o un disparo de escopeta... Como si de *Burnout* se tratase, a lo largo de la partida irás recibiendo pequeñas condecoraciones por realizar proezas como las mencionadas, y con otras no tan típicas como *Ricochet* (cuando el enemigo está en movimiento), *Multi Kill* (por explosión), *Blown Away* (para armas como la escopeta) y la que realmente cuenta al final de las misiones: *Black Ops*.



**«LOS CREADORES DE BURNOUT ESTÁN DANDO FORMA AL SHOOTER MÁS REAL Y ESPECTACULAR DE PLAYSTATION 2»**

La inteligencia artificial de los enemigos es altísima. En cada partida actuarán de forma diferente, aunque escapar de una ráfaga a bocajarro como la de la pantalla es imposible para cualquier I.A.





Tus disparos pueden destruir gran parte del entorno. ¿No os recuerda a la peli The Matrix?



Junto a la interacción con el entorno, el mayor logro visual de Criterion con Black es la verosimilitud de los efectos de iluminación

como la de eliminar enemigos desde la distancia (que incluye premio) o disparar a los elementos explosivos cercanos a los rivales. La estructura de los escenarios esconde todo tipo de armas y rutas que llevan a la consecución de los objetivos desde diversas zonas, así como pequeños recovecos «secretos» con armas de gran calibre y granadas extra. Y es que el sistema de juego de Black te obligará a cumplir ciertos objetivos en cada uno de los sectores del escenario. Su acción desentrenada no impedirá el planteamiento de aspectos como la eliminación de un francotirador armado con un lanzamisiles (para permitir el avance a tus soldados) o la destrucción de un camión repleto de armamento rival. Junto al espectacular entorno, el impecable apartado sonoro de Black añade realismo al programa

«BLACK PRESENTA UN DESARROLLO LLENO DE ACCIÓN, ES SIMPLE PERO MUY ADICTIVO»

de Criterion, con auténticos efectos de explosiones y tiroteos continuos en la lejanía, que te sumergen en una guerra urbana. Además, durante la partida, tus compañeros te comunicarán su posición, el avistamiento de enemigos y te pedirán ayuda por radio; eso sí, en la beta a la que hemos tenido oportunidad de jugar, todas las voces estaban en inglés, aunque teniendo en cuenta que el juego será distribuido por Electronic Arts es más que probable que llegue totalmente doblado y traducido al castellano. Después de transformar el género de la conducción, en febrero podrás disfrutar de la particular (y espectacular) forma de ver el género shooter por parte de Criterion. Acción a raudales, puro espectáculo visual y sonoro, y un motor gráfico que supera a todo lo visto anteriormente en el género shooter.

## DESCUIDA TU ENTORNO

El mayor atractivo jugable y, sobre todo, visual de Black es el inmenso nivel de interacción que ofrece su entorno. Tanto tus disparos como los de los soldados enemigos o aliados pueden hacer saltar chispas de una estructura metálica, destruir ventanas (cada fragmento de cristal posee su propio sonido al romperse) o destrozar poco a poco una columna hasta dejar a la vista la viga metálica que la sustenta. Además de tener un inmenso atractivo visual, dicho nivel de interacción te permitirá hacer explotar un coche a base de disparos, eliminando a los enemigos que se encuentren cerca, por ejemplo.






© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation 2 and PS2 are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in Japan and other countries. "PlayStation 2" and "PS2" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in Japan and other countries. The "PS" Family logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in Japan and other countries. All rights reserved.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

## 32 CIRCUITOS

**TODOS LOS PERSONAJES DE LA SAGA**

PlayStation 2 

**NAUGHTY DOG**





# El Padrino®

POR NEMESIS





■ Duvall, Caan, Brando... EA ha devuelto a la vida al reparto original del la peli, con la excepción de Al Pacino, que daba vida a Michael Corleone. Éste no quiso prestar su imagen, algo que sí ha hecho con el inminente juego de El Precio Del Poder. A la derecha, el Michael creado por EA



## Al fin hemos podido probar uno de los juegos más esperados del próximo año

A pesar de que *El Padrino* no llegará a las tiendas hasta marzo de 2006, Electronic Arts nos ha brindado ya la oportunidad de bucear a conciencia en el juego, gracias a la primera *beta* de *preview*. Es evidente que todavía le faltan muchos detalles gráficos por pulir, pero la *beta* nos ha ofrecido una idea muy aproximada de lo que vamos a encontrar en esta ambiciosa recreación del filme de Francis Ford Coppola. La entrevista que encontraréis al pasar esta página os revelará muchas de las incógnitas surgidas en estos últimos meses acerca del juego (¿se ha podido integrar finalmente la voz de Marlon Brando? ¿Cuántas horas de juego ofrecerá?), así que será mejor centrarnos en la mecánica de *El Padrino* y en su prodigiosa ambientación. Tras un prólogo bastante sorprendente (y que no os vamos a «destripar»), entra en acción el *Mob Face*, el generador de rostro con el que poder integrar tu propia cara dentro del juego. Podrás retocar todos los parámetros imaginables (color y corte de

pelo, cejas, ojos, nariz, boca, complexión física) y tu personaje (sea cual sea el que hayas construido) aparecerá en todas las secuencias del juego. Comenzarás la aventura como un simple matón callejero y será el mismísimo Luca Brasi (el «ejecutor» de la Familia Corleone) quien te adoctrine en las artes de extorsionar comerciantes, sobornar policías, dar palizas o utilizar armas de fuego. Tras ser testigo del asesinato de Brasi (una de las incontables secuencias de la película de Coppola recreadas en el juego) estarás sólo, y será tu habilidad para delinquir, tu valor y tu sentido común los que decidirán si asciendes peldaños en La Familia Corleone o mueres en el intento. Pese a mantener la estructura dramática de la película (y de la novela original de Mario Puzo), *El Padrino* otorga total libertad al jugador. Desde el principio decidirás si continúas las misiones que te ofrecen los Corleone o prefieres explorar por tu cuenta los cinco grandes barrios de Nueva York. Robarás



## UN DOBLAJE DE PELÍCULA

Antes de fallecer en 2004, los técnicos de sonido de EA tuvieron ocasión de grabar a Marlon Brando recitando diálogos escritos específicamente para el juego, como también hicieron James Caan y Robert Duvall. Para el resto del reparto, la mayoría tristemente desaparecidos, se utilizaron actores de doblaje y diálogos extraídos del filme original. Aquí llegará totalmente localizado al castellano, y en algunos casos, con la voz de los actores del doblaje de 1972, como en el caso de Michael Corleone (doblado por Javier Dotti).





EA Redwood Shores no se ha conformado con recrear al reparto principal de *El Padrino*. Han resucitado a secundarios como Tessio (Abe Vigoda), al que podréis ver en la pantalla de abajo

## PHILIP CAMPBELL

### DIRECTOR CREATIVO DE EL PADRINO



coches, podrás atracar comercios, bancos y garitos clandestinos (sin cargas de DVD de por medio), pelear a puño descubierto y utilizar todo tipo de armas. Participarás en misiones inspiradas en la película y otras que no se llegaron a ver sobre el celuloide (como la muerte de Tessio). La recreación del reparto original del largometraje es sencillamente magistral. Están casi todos (salvo Al Pacino), desde Tom Hagen y Santino Corleone a personajes secundarios como Clemenza o Don Barzini. Su modelado y animación facial nos ha dejado sin palabras. El próximo mes profundizaremos más en el universo de *El Padrino*, ya que una simple review se queda corta para mostrar el enorme potencial de este juego.

¿Cuántas horas de juego ofrecerá *El Padrino*?

Dependerá de la actitud con la que afrontes el juego. Los «fans de la ficción», aquellos que quieran experimentar una aventura lo más cercana posible al filme original, pueden optar por seguir «la columna vertebral» de misiones que plantea la trama del juego, sin bucear demasiado en el «mundo real» de *El Padrino*, lo que equivale a unas 16 horas de juego.

Por el contrario, el jugador que quiera profundizar más, sumergirse de lleno en el «mundo real» de *El Padrino*, disfrutará de una experiencia de juego mucho más larga. Con total libertad, creando su propio camino intentando resolver todas las misiones, lo que conlleva más de 40 horas de juego. ¿Como habéis reconstruido el Nueva York de los años 50? En el mapa del juego hemos podido reconocer *New Jersey*, *Little Italy* o *La Cocina del Infierno*...

El juego recrea Nueva York entre 1945 y 1955. Todo el mapa y los barrios que lo componen, además de los que has mencionado, *Brooklyn* y *Midtown*, están basados en la realidad, con calles y localizaciones reales, aunque sometidos a la jugabilidad del producto; la jugabilidad siempre debe reinar sobre todo lo demás. Hemos querido mantener la esencia del N.Y. real, pero a la vez hemos querido hacer la experiencia de juego lo más

divertida y emocionante posible.


¿Podrías contarnos algo acerca del *Mob Face*, el editor de rostro del juego? *Mob Face* te permitirá diseñar totalmente la cara de tu personaje, exactamente igual a como se hace en el último *Tiger Woods PGA Tour*. Sentirás que realmente eres tú el protagonista del juego. Tú eres el héroe de la historia y esto se refuerza por el hecho de que el personaje que has creado aparece en todas las cinemáticas del juego. En la presentación mundial de *El Padrino* del pasado mes de febrero, se dijo que la ropa de los personajes evolucionará a medida que se suceden los años en el juego...

Hemos creado un sistema totalmente personalizable en el que puedes comprar y cambiar toda tu ropa, incluyendo abrigos, sombreros, gafas y otros accesorios. A medida que avanza el juego, irás adquiriendo mejores prendas, que harán evidente la mejora de tu estatus dentro de «La Familia». Todavía estamos batiendo la posibilidad de incluir, o no, la opción de comprar los atuendos que vestían algunos personajes en ciertos momentos del filme, como la ropa que llevaba Sonny cuando es linchado en el peaje. ¿Habéis logrado integrar finalmente la voz de Marlon Brando en el juego? Circulaban rumores de que había problemas para incluir las grabaciones origi-

nales que se le hicieron a Brando...

Hemos recreado la voz de Don Vito Corleone a partir de tres fuentes diferentes, dependiendo de la edad del personaje y el momento de la historia. Grabamos a Marlon Brando en una sesión con diálogos totalmente nuevos, que se podrán oír en el juego al conocer al Don Vito más maduro, y en la escena del hospital. Usamos un doble de voz para recrear la energía del Don Vito más joven (el que aparece en el prólogo del juego) y por supuesto, hemos recurrido a los diálogos originales de la película de Coppola. ¿Hasta qué punto se podrá ascender dentro de la Familia Corleone? ¿Seremos capaces de construir nuestra propia «familia»? El jugador menos experimentado, el que busque simplemente revivir la historia original, llegará a ser el «Don» de su propia familia, algo similar a lo que reclamaban Tessio y Clemenza en el largo de Coppola. El gran desafío que plantea el juego es convertirse en el «Don» de la Familia Corleone en Nueva York, en el momento en que, como sucedía en la película, Michael Corleone decide trasladarse a Nevada. Y la meta suprema de todo es convertirse en el «Capo Di Capo Tutto», el Padrino de todos los Padrinos, el rey de Nueva York. Esto significará controlar todos los negocios ilegales, todos los barrios...





No necesitas un gran salón  
para disfrutar de la gran pantalla.



Disfruta del cine en casa gracias a Epson, sea cual sea el tamaño de tu hogar. Nuestros proyectores incorporan la tecnología 3LCD, que proporciona una imagen de 60 pulgadas, de alto contraste, desde una distancia de sólo 1,5 metros. La nitidez está asegurada incluso a la luz del día. También puedes aumentar la pantalla y proyectar la imagen hacia la pared desde cualquier ángulo para ver películas, deportes o divertirse con los últimos videojuegos.

[www.epson.es](http://www.epson.es)

**EPSON®**  
EXCEED YOUR VISION

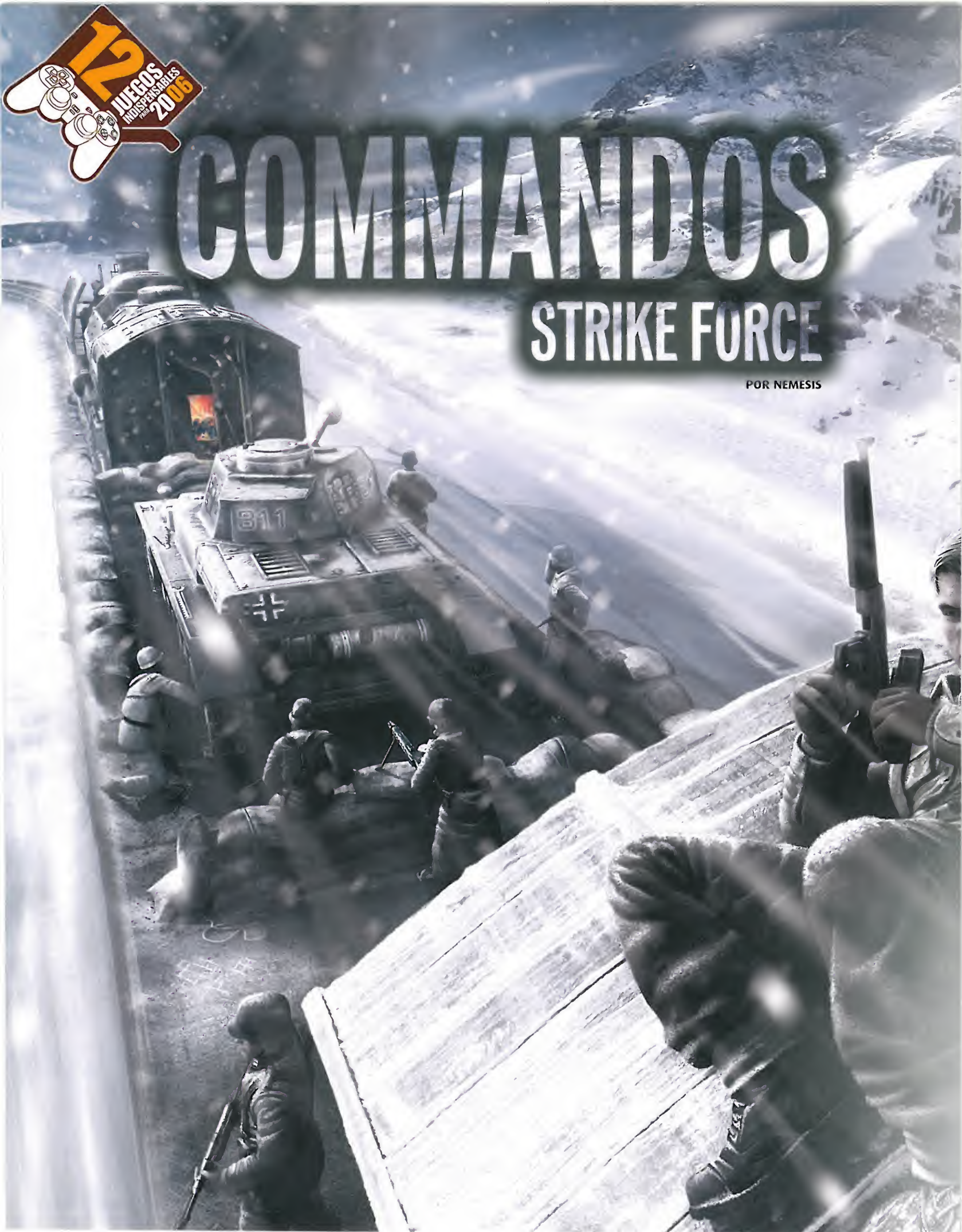




# COMMANDOS

## STRIKE FORCE

POR NEMESIS







## Un ambicioso shooter bélico con sabor español

**S**i no hay nuevos retrasos de por medio, la próxima primavera (hacia el mes de marzo) podremos ver al fin en las tiendas la esperadísima nueva entrega de *Commandos*, con la que **Pyro Studios** quiere dar un nuevo y ambicioso giro a la franquicia. **Commandos Strike Force** va a competir directamente con pesos pesados como son *Medal Of Honor* y *Call Of Duty* en la carrera por conseguir el mejor shooter bélico jamás producido en **PlayStation 2**. Por ello han fusionado la vista en primera persona, característica del género, con la carga estratégica que se espera de una edición de *Commandos*. A lo largo de tres extensas campañas (Francia, Noruega y Rusia) alternaremos el control de tres soldados, cada uno dotado de sus propias habilidades. Evidentemente, el punto fuerte del francotirador es su puntería y, además, es el que más aguanta nadando, lo que aporta una ventaja añadida a la hora de cruzar un río. El espía es el rey del camuflaje y la infiltración: es capaz de vestirse con el uniforme de los soldados muertos y de

asfixiar a un enemigo utilizando una cuerda de piano. El boina verde es experto en explosivos y puede utilizar dos armas a la vez. En ocasiones sólo controlarás a uno de ellos, pero en otras tendrás que aprender a combinar sus habilidades para salir victorioso de las quince misiones que ofrece el juego. La mecánica promete ser apasionante, pero ¿podrán los gráficos de **Commandos Strike Force** competir con los de las superproducciones de **Electronic Arts** y **Activision**? La versión *alpha* a la que hemos tenido acceso el pasado agosto no estaba nada mal, pero eso no parecía suficiente para **Pyro Studios**, cuyos responsables no han dudado en retrasar el lanzamiento de **Commandos Strike Force** hasta 2006 para conseguir un producto capaz de despuntar en el difícil mercado americano y japonés. En un par de meses os ofreceremos la *review* del juego y descubriremos si **Pyro Studios** logra repetir el éxito cosechado por los *Commandos* de PC.

### EL TRIUNVIRATO

Tres soldados contra el ejército alemán. Un espía, un francotirador y un boina verde unirán sus fuerzas a lo largo de quince misiones y tres campañas. Cada uno de ellos posee habilidades especiales que tendrás que aprender a combinar.





# UNO QUIERE LIBERAR A SU PUEBLO...



VERSIÓN PARA MÓVIL DISPONIBLE EN EXCLUSIVA EN VODAFONE LIVE! A PARTIR DEL 23 DE NOVIEMBRE ENCUÉNTRALO EN TU MENÚ VODAFONE LIVE! VIDEOJUEGOS > EXCLUSIVOS O ENVÍA UN SMS CON LAS PALABRAS JUE CORONAS AL 52

SI ERES CLIENTE DE VODAFONE DISFRUTA DE UN DESCUENTO ESPECIAL QUE ENCONTRARÁS ADJUNTO A TU FACTURA DE DICIEMBRE, PARA COMPRAR PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS EN CUALQUIER CENTRO DE:

**Carrefour** 

VALIDO PARA CLIENTES PARTICULARES DE VODAFONE. NO ACOGIDOS A ROBISON Y LORTAD. VIGENCIA DE LA PROMOCIÓN DEL 7 DE DICIEMBRE 2005 AL 15 DE ENERO 2006. AMBOS INCLUSIVE.

**WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM**

PRECIO DESCARGA VIDEOJUEGO EN VODAFONE LIVE!: 3€. CONEXIÓN AL MENÚ E IMP. IND. NO INC. CONSULTA DISPONIBILIDAD PARA TELÉFONOS EN WWW.VODAFONE.ES/LIVE



...EL OTRO QUIERE DOMINARLO.

# PRINCE of PERSIA®

## LAS DOS CORONAS

UN GUERRERO. DOS ALMAS.



16+

www.pegi.info

NINTENDO  
GAMECUBE™

XBOX

PlayStation 2

PC  
DVD  
ROM



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Las Dos Coronas, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.





Como Kong, lucha en tercera persona, rompe mandíbulas, derriba objetos y da enormes manotazos



Como Jack, juega en primera persona y usa con inteligencia tus armas, las trampas y a tus compañeros para sobrevivir

**12+**  
TM  
www.pegi.info



*Telefónica*  
**M**  
movistar

En **exclusiva** en  
**movistar**  
a partir del  
15 de noviembre

**PlayStation®2**

**PS3**  
PlayStation®Portable

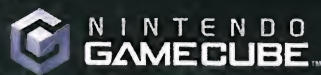




Juega como Jack.  
Juega como Kong.

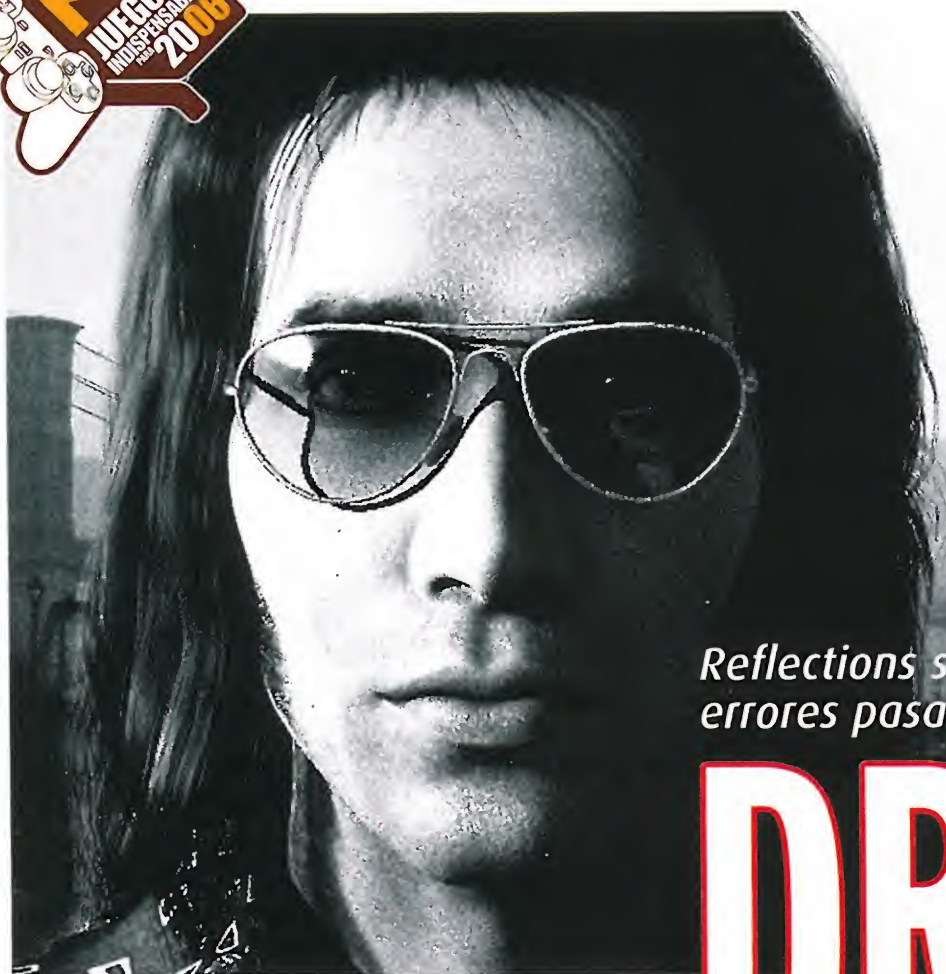
PETER JACKSON'S  
**KING KONG**  
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

[www.kingkonggame.com](http://www.kingkonggame.com)



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios, King Kong movie, Universal Studios, Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS LOGO" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





POR GRADIUS

*Reflections se dispone a enterrar los errores pasados con esta firme apuesta*

# DRIVER

■ Parallel Lines es un cóctel elaborado con los mejores ingredientes de Destruction Derby, Burnout y el primer Driver. Un 15-20% de espacio para misiones estilo GTA



**M**es a mes, la compañía británica liderada por Gareth Edmondson (Martin, su hermano y socio abandonó la compañía meses atrás) va saciando nuestras ansias por descubrir más aspectos sobre el nuevo *Driver* con más y más pantallas del juego, cuyo pistoletazo de salida tendrá lugar esta primavera. Aunque al argumento del juego sigue rodeándole una aureola de misterio «paralela», sí sabemos que el protagonista, «The Kid», deberá resolver diferentes misiones en el Nueva York de los años 70, en un intento de llegar al estatus de mafioso respaldado por el hampa de la ciudad. Tras el desafortunado *Driv3r*, desde las oficinas centrales de la desarrolladora en Newcastle más de cien personas trabajan duramente para devolver la credibilidad a una saga que nos deleitó a todos los amantes de los videojuegos con su debut en 1999. Todo está siendo cuidado al detalle. La física y comportamiento de los vehículos (más de 80 disponibles) no puede ser más creíble, algo que sólo *Reflections* sabe dotar a sus juegos de

**«PARALLEL LINES NOS TRASLADA AL MEJOR DRIVER REALIZADO HASTA LA FECHA DESDE SU DEBUT EN 1999»**



# PARALLEL LINES

conducción. Si le sumamos un apartado gráfico que roza la perfección (con opción *Progressive Scan* y 16:9), banda sonora con artistas de la talla de Jimi Hendrix o Blondie y una jugabilidad que nos recuerda al primer *Driver*, poco más podemos decir. Las colisiones se desarrollan bajo una dinámica increíble, una mezcla entre la brutalidad y belleza de joyas lúdicas como *Destruction Derby* y *Burnout*. El paso entre el día y la noche nos acompaña de forma excelente, otorgando a la ciudad neoyorquina y a todos sus elementos de una ambientación excelente. Más de 200 personajes y 80 coches se darán cita al mismo tiempo y, aunque en la versión a la que tuvimos acceso durante el pasado *GoPlay 2* de Atari (26 de octubre) el *engine* mostraba algo de *popping* al recrear el escenario, estamos seguros de que el apartado gráfico será corregido para dar con el resultado que la saga se merece. Se han añadido minijuegos dentro del modo para un jugador que servirán para tomarnos un respiro entre misión y misión. Y aquellos que se pregunten si realmente *Parallel Lines* es un regreso a los orígenes, decir aunque siguen presentes las fases a pie, estas sólo constituyen el 15-20% del juego. Tanner ha dado paso a un nuevo personaje y con él todo un nuevo universo que no defraudará a nadie.



■ Se ha incluido un adictivo modo On-line para hasta ocho jugadores

## SECUENCIAS CG

Aunque el apartado gráfico es un ejemplo de lo que PlayStation 2 puede ofrecer bajo las órdenes de los desarrolladores más exigentes y experimentados, las secuencias de vídeo pueden definirse como una evolución dentro de lo que estamos acostumbrados a ver hasta ahora. Desde *Final Fantasy* y *Onimusha* no habíamos disfrutado de tanta belleza.







# MARC ECKO'S Getting Up CONTENTS UNDER PRESSURE

*Como versa el juego,  
«dedicado a todos los  
graffiteros cuyo arte fue  
rechazado...»*

POR ANNA

## NO SON MALOTES

Son graffiteros que luchan y lucharán por una causa, darse a conocer y mentarse dentro de una sociedad anquilosada al poder infecto. Uno de los extras de los que *Getting Up* hace gala es un *Black Book*, un libro de leyendas donde contemplar pintadas reales de «pintores de la calle» como *Marek 39*, *Cope 2*, *Obeys Futura*.



Es exigente y eso se nota, no hay nada que haya quedado sin pulir y detallar en *Getting Up*. Ahora uno se explica por qué su retraso en la fecha de lanzamiento. Es perfecto, música, doblaje, gráficos, jugabilidad... y es el juego que mejor refleja la cultura urbana del Hip-Hop. Una ciudad llamada *New Radius*, que curiosamente recuerda a las calles del Bronx, donde un joven trata de hacerse un hueco en la sociedad manifestándose de la única forma que sabe: haciendo *graffitis*. Peleas callejeras y peleas de pintadas, además de «pisotear» la cara a tu rival Gabe, «deberás» pisar sus firmas. Cierta prensa generalista ha hablado de su violencia, pero es que qué corriente urbana no ha utilizado las manos alguna vez para entrar en la historia de los movimientos culturales. Hay que observar *Getting Up* desde un punto de vista informativo y no educativo. Así, a través de los once niveles que componen el juego irás descubriendo que

Still  
FREE



«AEOROSILES,  
ROTULADORES, MURALES,  
CARTELES... APRENDE EL  
ARTE DEL GRAFFITI»

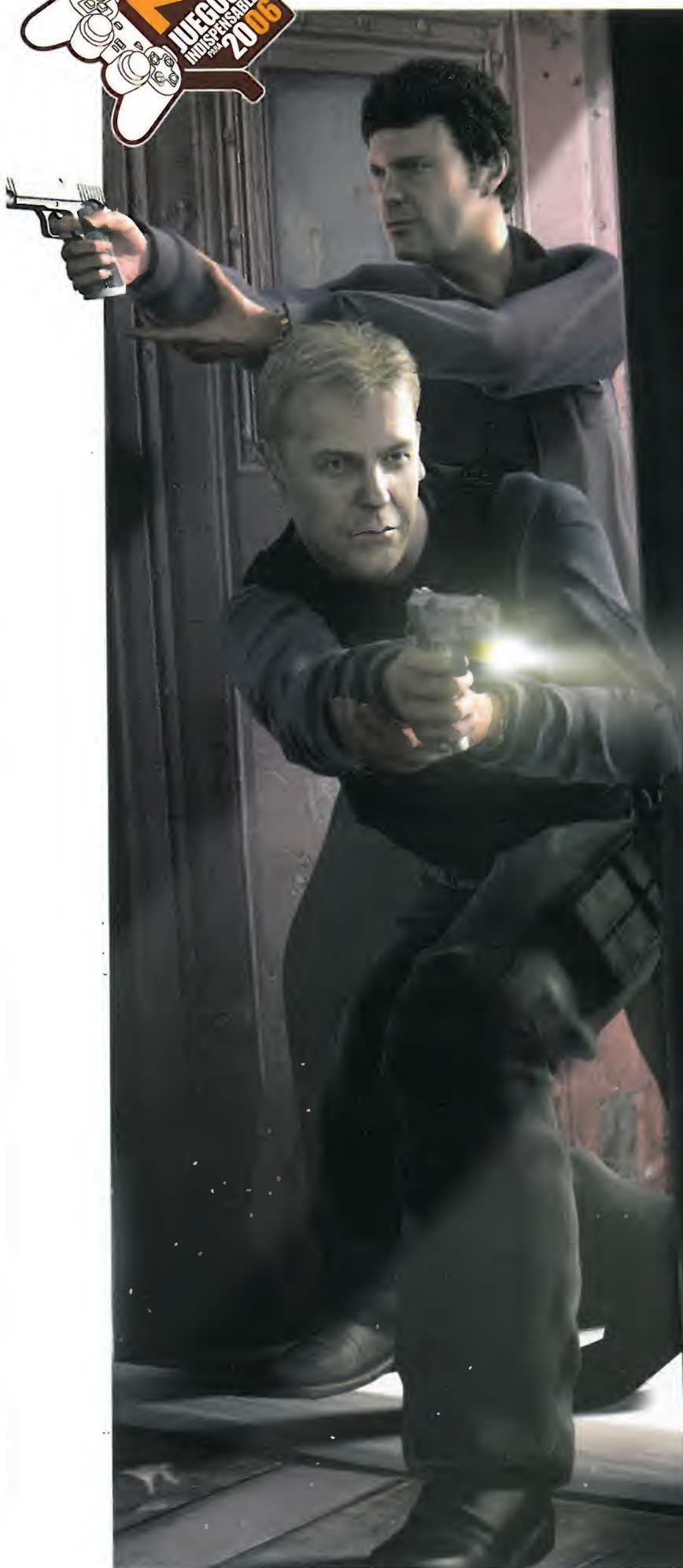
■ Lucha contra tu rival cuerpo a cuerpo, durante los combates podrás ejecutar combos realmente espectaculares

el *Hip-Hop* nació para expresar el descontento de los más desfavorecidos dentro de una sociedad corrupta. De ahí sus manifestaciones: el *rap*, el *break dance* y el *graffiti*. Tres movimientos magistralmente representados en el título de **Atari** y que Marc Ecko (la cabeza pensante) se ha encargado de que llegue a España fiel a su idea original. Música de los mejores MC y DJ de la historia amenizan cada uno de los niveles, localizaciones decoradas con *graffitis* de prestigiosos artistas como *Cope 2* o *Futura*, y un doblaje al castellano realizado por una de las figuras más representativas del *Hip-Hop* en nuestro país, Jota Mayúscula. El juego no tiene desperdicio. Y es más, ya con una *beta* prácticamente terminada, se puede decir que el juego es variado, de dificultad progresiva y de argumento absorbente. Una vez que empiezas no querrás dejarlo. Conviértete en el amo de la ciudad a base de *graffitis*, cuanto más grandes y de peor accesibilidad los hagas mayor reputación obtendrás. Vigila que no te vean los peatones o las cámaras de vigilancia, pues si no la policía irá a tu encuentro. Lucha contra otros «pintores», infíltrate en edificios y desbloquea extras como imágenes de grandes leyendas del *graffiti* o nuevas pistas de música. Sin duda, un juego indispensable para los seguidores del *Hip-Hop*, o para los que quieran probar una nueva fórmula basada en el conocido esquema de las aventuras de acción.

■ Busca los lugares más inaccesibles para hacer tus pintadas







POR R. DREAMER

TM

24

## THE GAME

*Una temporada inédita de la popular serie de TV*

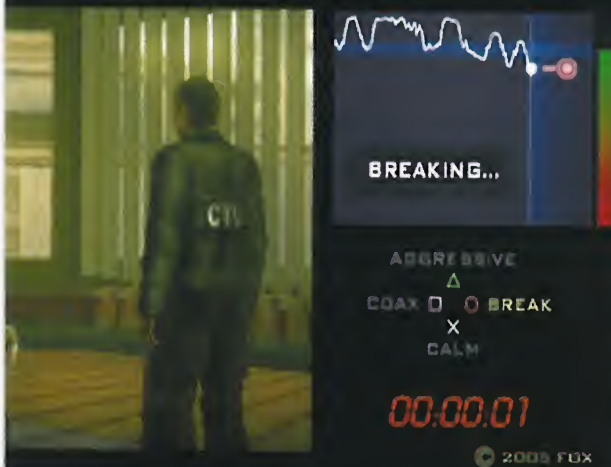
**E**l grupo de desarrollo de Sony C.E., Cambridge Studios, se ha embarcado en la ardua tarea de recrear la serie 24, en exclusiva, para PlayStation 2. La colaboración entre el equipo de producción de Twentieth Century Fox y los creadores del juego ha sido estrecha y ha conseguido trasladar el característico estilo de la serie al juego. De hecho, *24: The Game*, es un día en la vida de Jack Bauer; o lo que es lo mismo, añade una nueva temporada a las tres que se han emitido en televisión. El argumento ha corrido a cargo de Duppy Demetrius, guionista del *show* televisivo, y lo mismo sucede con la música obra del compositor Sean Callery. Para rematar la faena, los actores han cedido su rostro y su voz para que salgan reproducidos digitalmente en el juego. Jack Bauer (Kiefer Sutherland), Kim Bauer (Elisha Cuthbert) y Tony Almeida (Carlos







Bernard) son algunos de los personajes que vas a poder reconocer de la televisión. Por supuesto, el estilo de la retransmisión también se ha mantenido, incluso la característica cabecera con la cuenta atrás y las voces originales del doblaje en castellano. Cuando entras en acción, te hallas con un título que aglutina acción a pie, persecuciones a toda velocidad en coche, puzzles, sesiones de interrogatorio y manejo de gadgets variopintos. Durante la aventura, controlarás a Jack Bauer al menos un 50% del tiempo, porque también entran en juego otros personajes que te trasladarán a diferentes ciudades americanas. Sin duda, uno de los principales alicientes de *24: The Game* es que explica muchas de las interrogantes que han quedado sin responder en la serie, como quién estaba detrás del intento de asesinato del presidente Palmer.



■ Los interrogatorios presentan una curiosa interfaz, dependiendo del botón que pulses sereás más o menos agresivo. Sólo tu pericia te permitirá conseguir información dentro de un tiempo límite



### COMO EN LA TELE

Además de copiar literalmente el estilo de la retransmisión, *24: The Game* será una fuente de información para los fans de la serie. Si quieres saber cómo consiguió Kim Bauer un trabajo en la U.A.T., o cómo empezaron a trabajar juntos Jack y Chase Edmunds tendrás que jugar.



«24: THE GAME HA SIDO DOBLADO CON LAS VOCES ORIGINALES DE LA SERIE»



### PERSECUCIONES

No son la columna vertebral del juego, pero las misiones en coche suponen un añadido muy atractivo para la aventura. Aparecen cuando la demanda el argumento y varían como suele ocurrir en este tipo de fases. En ocasiones tendrás que perseguir a un sospechoso con cuidado de no ser detectado, otras deberás ir a por todas, y en ciertos momentos bastará con llegar sano y salvo a un lugar determinado.







# URBAN REIGN

*Lucha callejera con fuerte sabor a Tekken*

**L**a lucha callejera, al más puro estilo *Final Fight* pero en 3D, se ha puesto de moda, y los creadores de la saga *Tekken* han aprovechado la oportunidad para crear un genial *beat'em-up*. El potente motor gráfico de *Tekken 5* da vida a

*Urban Reign*, que presenta escenarios limitados (su desarrollo está compuesto por pequeñas misiones), en los que tendrás que luchar contra varios enemigos, y junto a algún compañero que otro. Cada una de las 100 misiones del juego requerirá ciertas condiciones para completarla (eliminar a todos los

luchadores, acabar con el jefe, atacar a las piernas de un determinado oponente, etc.), y en el transcurso de las mismas podrás hacer uso de todo tipo de armas blancas e incluso ayudarte de tus compañeros para realizar las más espectaculares llaves conjuntas.

El modo Historia te permitirá aumentar individualmente las características físicas de tu personaje a medida que completes misiones, mientras que el modo multijugador ofrece combates entre cuatro jugadores y en modo cooperativo (dos contra la CPU), y pondrá a la disposición del jugador una increíble cifra de personajes totalmente diferentes. *Urban Reign* llegará a nuestro país en febrero y de mano de Sony Computer Ent.

## STARCRAFT GHOST

**T**ras múltiples cancelaciones parece que el año próximo podremos disfrutar de este esperado título de **Blizzard**. En él encarnarás a Nova, un soldado de élite con multitud de capacidades para el combate y la infiltración. La ambientación del universo *Starcraft* estará muy conseguida, y podrás competir On-line con hasta dieciséis jugadores.



## SPLINTER CELL

*La nueva aventura de Sam Fisher*

**A**unque UbiSoft no ha desvelado muchos detalles sobre la nueva entrega de su saga, se ha confirmado que su protagonista seguirá siendo Sam Fisher, y que su apartado jugable evolucionará sobre un nuevo concepto, diferente al de anteriores ediciones de la saga. La compañía ha mencionado que *Splinter Cell 4* ahondará mucho

más en la historia de Sam Fisher, que su *background* cobrará más importancia en esta nueva entrega. Si bien aún no hemos podido jugar ni ver ninguna versión del juego, se ha confirmado que aparecerá durante el primer trimestre de 2006 para PlayStation 2. Suponemos que antes de que acabe el año veremos la versión PS3 en la calle.





# HITMAN BLOOD MONEY

*El regreso del asesino perfecto*

**E**l asesino a sueldo «transgénico» regresa tras el retrospectivo *Hitman Contracts*. El Agente 47 actuará por su cuenta en esta nueva entrega, y con cada misión completada será recompensado con una determinada cantidad de dinero (*blood money*). Como principal novedad, **IO Interactive** permitirá al jugador decidir la mejor forma de invertir el dinero (armas, equipo o información). *Hitman Blood Money* también permitirá participar en un *ranking* On-line. Saldrá en marzo de mano de Proein.



# METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

*Juego On-line, los Metal Gear de MSX y otros extras más...*

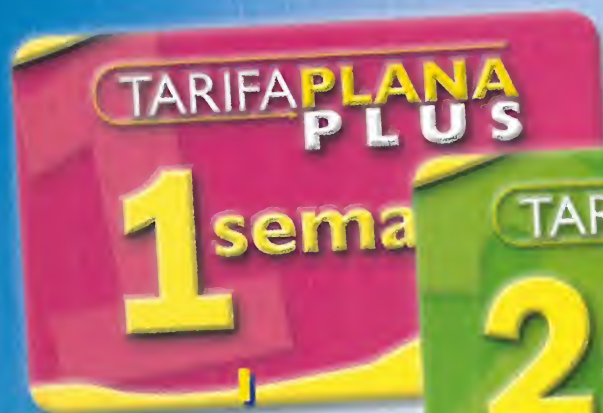
**E**se viejo zorro llamado Hideo Kojima jamás deja de sorprendernos. A pesar de trabajar a destajo en la programación de *Metal Gear Solid 4*, aún ha encontrado tiempo para producir una edición especial de *Metal Gear Solid 3* (al estilo del *MGS 2 Substance*) a la que ha dotado de duelos On-line para ocho jugadores (con misiones cooperativas y competitivas), una nueva cámara en tercera persona, nuevas misiones de «Snake Vs Monkey» y ¡los dos *Metal Gear* de MSX! Además, **Konami** acaba de publicar unas imágenes que muestran a Reiko (una de las luchadoras de *Rumble Roses*), como uno de los personajes seleccionables para el modo On-line. Y lo mejor es que no tendremos que esperar demasiado para comprobarlo: *Metal Gear Solid 3 Substance* saldrá a la venta en Japón el 22 de diciembre, y en Estados Unidos y Europa en el mes de marzo.





¡LA EMOCIÓN A TU MEDIDA!

# TARIFA **PLANA** PLUS



**1 SEMANA**

**2 SEMANAS**

**4 SEMANAS**

**1 ALQUILER DIARIO DURANTE  
EL TIEMPO QUE TÚ PREFIERAS**

Promoción válida para alquiler de películas o de películas + videojuegos dependiendo del establecimiento en el que se adquiera la promoción. Consultar disponibilidad y precios en tienda. Tarjeta válida para 7/15/31 días desde la fecha de compra de la tarjeta y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma. P.V.P. de las tarjetas sujeto a tarifa vigente en el establecimiento de compra de las mismas. Máximo un alquiler diario por tarjeta y socio. Los alquileres sólo podrán ser utilizados por el mismo socio que realizó la compra. En el caso de realizar más de a un alquiler, para el alquiler que se pagó en efectivo se aplicarán las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. Una vez terminada la validez de la tarjeta volverán a aplicarse también las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. El cliente deberá devolver por tanto el producto alquilado antes de finalizar la validez de la tarjeta. Para realizar un nuevo alquiler será necesario haber devuelto el anterior. Para títulos en promoción serán aplicables las condiciones de devolución y características específicas para estos títulos. Disponibilidad según tienda. Promoción no acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para  
JUGAR sin LÍMITES







VALORADO  
en 9,99€

# COMPRA UN JUEGO DE VALOR SUPERIOR A 59,99€ Y LLÉVATE GRATIS ESTE CONTROLLER

SI COMPRAS 2 JUEGOS DE VALOR **IGUAL O SUPERIOR A 59,99€** **+ UNA TARJETA DE MEMORIA DE 16 MB**

TE DESCONTAMOS 29,99€ SOBRE EL P.V.P.TOTAL DE LA COMPRA



TODO  
POR:

~~149,97~~  
EUROS  
P.V.P.



**119,98**  
EUROS  
P.V.P.

**59,99**  
EUROS  
P.V.P.

**59,99**  
EUROS  
P.V.P.

**29,99**  
EUROS  
P.V.P.



## AHORA DISFRUTA CON NEED FOR SPEED: MOST WANTED

NEED FOR SPEED:  
MOST WANTED



ESTE SUPER VOLANTE



TODO  
POR:

~~193,98~~  
EUROS  
P.V.P.

**149,99**  
EUROS  
P.V.P.

Promoción CONTROLLER: promoción válida sólo en península hasta el 09/01/06 o fin de existencias. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. Promoción NEED FOR SPEED: promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (1.000 uds.). Fecha de estreno (23/11/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. Promoción TARJETA DE MEMORIA: promoción válida sólo en península hasta el 09/01/06 o fin de existencias. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para  
JUGAR sin LÍMITES





# RPG

## LA NUEVA GENERACIÓN

Este mes os ofrecemos los nuevos lanzamientos en EE.UU. y Japón de uno de los géneros más apreciados por todos los amantes de los videojuegos

POR DANIPO

# Final Fantasy

Nuestras primeras horas con la duodécima maravilla de Square Enix



## INVOCACIONES

Cuando tus puntos de magia estén al máximo, podrás llamar a unos poderosos aliados que sustituirán temporalmente a tus dos compañeros.



Siempre lo han hecho de esta manera. Para acompañar el lanzamiento de un juego importante y como si la calidad de éste (ahora se trata de *Dragon Quest VIII*) no fuera suficiente para convencer al comprador, deciden acompañarlo de una versión de demostración de la última edición de su saga más popular. Todos recordamos aquel *Brave Fencer Musashi* para PSone que vino arropado por la impresionante demo de *Final Fantasy VIII*. Tras el éxito de la séptima entrega, aquello que experimentamos a lo largo de una media hora nos dejó con la boca abierta. *Final Fantasy XII* fue anunciado hace más de tres años, y desde entonces ha sufrido incontables retrasos, deserciones en el grupo de programación, rumores varios... Por ello ante la primera oportunidad de poder jugar

«SE TRATA DE LA MAYOR REVOLUCIÓN DE ESTA SAGA DESDE LA RECORDADA SÉPTIMA ENTREGA»

a una versión «comprensible» (en inglés) del juego, nuestra expectación no podía ser mayor. Pero lo primero es lo primero, y en el caso de un juego de esta saga se traduce en la secuencia de vídeo CG más impresionante que hayamos visto. En ella se nos presenta a los personajes principales y el mundo de *Ivalice*, donde se desarrolla la acción. Y, como no podía ser de otra forma, una boda entre una princesa y su prometido. Tras la escena, podremos elegir entre dos escenarios diferentes donde jugar: una playa y un templo. En cualquiera de los dos tomaremos el control de tres personajes distintos. Estos aparecen en pantalla y podremos decidir a cuál manejar con una simple pulsación del D-Pad. Una de las innovaciones que más saltan a la vista es que





OBJECT INFO  
Lv 20 Ashe  
HP 356 605

Ashe

A man branded as traitor

Select Leader  
Attack Ashe HP 356 605 MP 74  
Cure Fran HP 198 628 MP 64  
Attack Balthier HP 384 648 MP 62

Charge  
Vaan HP 670 670 MP 54  
Ulrich HP 705 705 MP 16  
Penelo HP 569 569 MP 74

ahora tenemos un control total sobre la cámara. Pero sin duda, lo que provocará la mayor controversia será que la frontera entre la exploración de los escenarios y los combates ha desaparecido.

Como si de la anterior entrega On-line de la saga se tratara, ahora los enemigos pululan libremente pudiendo atacarte o no dependiendo de su naturaleza (los hay más o menos violentos). Cuando te acerques lo suficiente entrarás en modo combate. Cada uno de los personajes cuenta con una barra que te indicará cuando realizarán la siguiente acción, sin ningún tipo de pausa en el desarrollo. Los otros dos compañeros actuarán de la manera que hayas programado antes, aunque también existe la opción de tomar las decisiones de cada uno. A pesar de este cambio, también se hallan elementos conocidos como enemigos típicos, invocaciones y un diseño artístico similar al de la décima entrega.



compañía: SQUARE ENIX  
tipo de rpg: TURNOS/TIEMPO REAL  
fecha de aparición: 16/03/2006 (JAP)



compañía: SQUARE ENIX

tipo de rpg: POR TURNOS

fecha de aparición: 27/11/2004 (JAPÓN)  
15/11/2005 (U.S.A.)

POR DANI3PO

# dragon quest VIII

*Casi cuatro millones de japoneses no pueden estar equivocados...*



**E**l pasado quince de Noviembre fue la fecha elegida por Square Enix para poner a la venta en Estados Unidos la última entrega de una de sus sagas más longevas, que vio la luz por primera vez mucho antes de que las dos compañías se fusionaran. Desde 1986 ha plantado cara a *Final Fantasy*, con resultados sobresalientes en su país de origen, pero con poco éxito en Occidente. De hecho, nunca ha aparecido un capítulo por estos lares, y en América hasta ahora, y por problemas legales, ha sido bautizada como *Dragon Warrior*. Pero todas estas penalidades han quedado olvidadas

con *The Journey Of The Cursed King*, que así es como se subtitula el juego en cuestión. Por primera vez en tres dimensiones, con un apartado gráfico coherente para esta generación, unos altísimos valores de producción y una campaña de *marketing* a su altura, podemos decir que la saga se prepara para tomar Occidente de una forma seria. Los responsables de esta «revitalización» no han sido otros que Level-5, autores de la saga *Dark Cloud* y del próximo *Rogue Galaxy*. Combinando lo mejor de sus predecesores y adaptando su jugabilidad a los cánones del nuevo milenio, han creado una fantástica





Yangus attacks!

■ Podrás potenciarte durante los combates hasta conseguir un aspecto similar a los «Super Guerreros» de Dragon Ball Z

(en toda la extensión de la palabra) aventura en un mundo inmenso y lógico. Las populares batallas por turnos siguen siendo aleatorias y bastante simples, aunque ahora mucho más vistosas y con más posibilidades. Nuestro grupo de cuatro personajes (que se incorporarán paulatinamente), así como el resto de seres que habitan el mundo, han sido diseñados por el maestro Akira Toriyama, y dotan al juego de una personalidad única. A esto también contribuye el genial argumento. Nada de entornos apocalípticos, personajes torturados o violencia. *DQ VIII* cuenta una historia sencilla (la de un malvado mago que echa un maleficio sobre los habitantes de un castillo, y un simple soldado que debe emprender un viaje para encontrarle) pero llena de sentido del humor, secuencias emotivas y diálogos inolvidables. Pero como he dicho antes, el verdadero protago-

nista del juego es el mundo. Una gigantesca extensión de terreno que recorrer a nuestra voluntad llena de pueblos, ciudades, bosques, puentes y cuevas a explorar. Cada viaje te deparará una sorpresa, y los enemigos que encuentres te harán esbozar una sonrisa ante lo peculiar de su aspecto y de sus ataques. El uso del *cell-shading* permite reproducir todo lo que aparece en pantalla de forma que parezca extraído del mejor anime nipón. Y como no podía ser menos, la banda sonora original cuenta con algunos de los temas más memorables escuchados en esta generación, todos ellos interpretados por la Orquesta Filarmónica de Tokio. Aún no sabemos cuál es la compañía que lo distribuirá en nuestro país, pero podemos (casi) asegurarnos que el próximo año 2006 lo veremos por estos lugares, y seguramente traducido al castellano.

### CON LA IGLESIA HEMOS TOPADO...

Como viene siendo habitual en la saga, en cada uno de los pueblos encontraremos uno de estos templos dedicados a «La Diosa». En ellos podremos salvar la partida o averiguar la experiencia que nos falta para subir de nivel.



The fencing fox attacks!

«EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES Y LA HISTORIA CORREN A CARGO DE AKIRA TORIYAMA, CREADOR DE DRAGON BALL»



# radiata stories

La nueva fábula jugable de Square-Enix

Después del gran sabor de boca dejado por el último *Star Ocean*, tri-Ace ha vuelto al primer plano del género gracias al RPG más colorista, divertido y original de 2005. *Radiata Stories* tiene aroma de cuento, el apartado gráfico goza de un cromatismo sobresaliente y todos los personajes, protagonistas o no, derrochan carisma, sentido del humor y una expresividad facial y corporal inigualable. El binomio Jack Russell (chico tonto) y Ridley Silverlake (chica brillante) te deparará todo tipo de divertidas escenas y momentos memorables junto con los más de 175 personajes que podrás reclutar durante la aventura. La banda sonora corre a cargo del maestro Noriyuki Iwadare (*Lunar*, *Grandia*...) y el doblaje es de los más brillantes jamás realizados para un RPG. Otros buenos detalles que te esperan en *RS* es el paso del tiempo y correspondiente variación en los acontecimientos, dar patadas a objetos y personas, vivir la aventura desde dos bandos, diferentes, *sidequests*... ¡Por favor que alguien lo distribuya en Europa!

compañía: SQUARE ENIX

tipo de rpg: ACCIÓN

fecha de aparición: 27/01/05 (JAPÓN)  
06/09/05 (U.S.A.)

### LOS COMBATES...

... en *Radiata Stories* son una versión simplificada y más directa de los que ya tuvimos oportunidad de probar en *Star Ocean: Till The End Of Time*. Tendrán lugar cada vez que entres en contacto, o bien le propines una patada, con el enemigo durante tu periplo por los bellos e insólitos parajes de *Radiata*. Durante la batalla controlarás directamente a Jack Russell y, mediante comandos y órdenes, al resto de los personajes de tu bando.



Destacan la gran expresividad de los personajes y el sentido del humor





# ***Y hoy, ¿qué te juegas?***



## ***El nuevo reto de Scalextric***

***Ahora, tú adelantas  
a tus rivales***



***Ahora, tú decides  
la estrategia***



***Ahora,  
más emoción,  
más estrategia.***



**Nuevo  
Pit Box**



*the  
digital system*

**SCALEXTRIC®**

[www.scalextric.es](http://www.scalextric.es)



# wild arms alter code i

■ Los que quieran vivir de nuevo las emociones y sensaciones de la intro del Wild Arms de 32 bits tendrán que completar los tres prólogos



### El clásico de PSone regresa a lo grande

**H**ablar de *Wild Arms* es rescatar del pasado un cúmulo de reconfortantes sensaciones de esas que sólo dejan grabadas en nuestra memoria los verdaderos mitos del videojuego. Hace nueve años nació un RPG para PSone de sencillos pero entrañables gráficos, con tres protagonistas de un carisma fuera de lo común, sólido y penetrante argumento, y una banda sonora inolvidable que alcanzaba su máximo esplendor con la melodía que acompañaba a su secuencia introductoria. En claro homenaje a aquella obra maestra ha sido creado el título que nos ocupa. Media Vision ha sabido respetar los sagrados valores del original, mejorarlo en numerosos aspectos y adaptarlo al mercado actual de PS2.

El mundo yermo de Filgaia aparece ahora ante nosotros gestionado por un poderoso motor poligonal de gran solidez y detalle en

las texturas en el que viviremos de nuevo los prólogos de Rudy, Jack y Cecilia y sufriremos otra vez la catástrofe de Adlehyde en el inicio de esta épica aventura. Emociones del pasado con visión de futuro gracias a nuevos personajes con los que jugar, variaciones y ampliaciones en el argumento, una secuencia de introducción exclusiva que te pondrá la piel de gallina, más escenarios y puzzles y otras sorpresas para los fieles seguidores del clásico. Sin olvidarnos, por supuesto, del soberbio acompañamiento musical con sabor a western de Michiko Naruke, que mezcla temas originales y nuevas composiciones, y que hará las delicias de nuestros oídos.

**compañía:** SONY C.E.I.

**tipo de rpg:** POR TURNOS

**fecha de aparición:** 27/11/03 (JAPÓN)  
15/11/05 (U.S.A.)

I care if it is revenge or not,  
I promise me that you will at least  
obtain me a little more next time!!



■ Los combates permanecen prácticamente inalterados

■ Rudy, Jack y Cecilia regresan para hacer las delicias de todos los que disfrutamos con Wild Arms en PSone





# PlayStation.2



## EyeToy Play 3. Ahora hasta 4 jugadores. Ve abriendo espacio.

¿Quién necesita un mando para jugar? Ahora con EyeToy el movimiento de tu cuerpo es el que manda.



+



=



Otros títulos EyeToy:



Hasta 12 nuevos juegos diferentes:

- Voleibol
- Bolos
- DJ
- La Banda
- Salón de Belleza
- Instrucción
- Música, Maestro
- Playroom
- Y muchos más

# Play 3

www.eyetoy.com

3+

PlayStation® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. EyeToy®, Play 3 ©2003-2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCE London Studios. EyeToy is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. TBA



# RPG

## LA NUEVA GENERACIÓN

compañía: KONAMI

tipo de rpg: ESTRATEGIA

fecha de aparición: 22/09/05 (JAPÓN)  
08/11/05 (U.S.A.)



# Suikoden Tactics

## Batallas y estrategia al estilo Vandal Hearts

Apareció bajo la denominación de *Rhapsodia* en Japón para conmemorar el décimo aniversario de la serie y posteriormente añadir el apellido *Tactics* en sus versiones occidentales. *Suikoden Tactics* nace como puente entre el cuarto y quinto capítulo ofreciendo una historia paralela a la vez de cercana en el tiempo a la última entrega, con un esquema de juego de puro *Battle RPG* heredado de *Vandal Hearts* y *FF Tactics*. Accesible, embriagador, sencillo y arropado por un guión clásico de tintes

trágicos en su comienzo, que rápidamente cede paso a las auténticas protagonistas, las batallas, con sus correspondientes turnos, escenarios divididos en cuadrículas, hechizos varios y atractivas incorporaciones como ataques cooperativos y uso de propiedades elementales sobre el tablero. Kyril, Corselia, Seneca, Yohn, Andarc serán los nombres principales de un *ST* no muy extenso, con más de 60 personajes secundarios, 80 *sidequests* y una banda sonora que redondea el resultado con notable alto.



compañía: SEGA

tipo de rpg: ACCIÓN

fecha de aparición: 24/03/2005 (JAPÓN)  
18/10/2005 (U.S.A.)



■ Podrás reclutar a un gran número de personajes para que se unan a tu equipo durante la aventura



# Shining Force Neo

## Gran revolución en una saga clásica

Es que tan sólo algunos personajes típicos de la serie, como los centauros, permanecen en esta primera entrega de *Shining Force* para PS2. Olvidada durante la época de los 32 bits, siempre ha pertenecido al subgénero de la estrategia por turnos, con una vista aérea y un pequeño grupo de unidades. Sin embargo, y siguiendo la estela de los *Baldur's Gate* y *Champions Of Norrath* (aunque pasado por el tamiz japonés), ahora nos encontramos con un RPG de acción en toda regla. El protagonista irá acompañado de varios personajes controlados por la máquina en unas multitudinarias batallas con más de 90 enemigos en pantalla. Acabar con ellos, ganar experiencia y dinero y volver al pueblo base para reponer fuerzas y comprar nuevo equipamiento serán la base del desarrollo.





## tales of legendia

Penúltimo capítulo de una de las sagas más fructíferas



**M**ientras los japoneses disfrutaban con *Tales Of The Abyss*, los americanos están a la espera de la anterior encarnación. Como no podía ser de otra manera, contará con todas las características que han hecho popular a la saga: elaboradas secuencias de anime, personajes *super deformed* llenos de encanto y una vista aérea del escenario. El sistema de batalla (conocido como *Cross Linear Motion Battle System*) ha sido mejorado con respecto a sus predecesores, aunque sigue contando con un control intuitivo y muy sencillo.

■ Realizarás los ataques durante los combates directamente con el mando de control, como en un juego de acción

**compañía:** NAMCO  
**tipo de rpg:** ACCIÓN  
**fecha de aparición:** 25/08/2005 (JAPÓN)  
01/02/2006 (U.S.A.)

## phantasy star universe

Continúan las aventuras en Ragol



**compañía:** SEGA  
**tipo de rpg:** ACCIÓN ON-LINE  
**fecha de aparición:** 16/02/2006 (JAPÓN)  
MAYO 2006 (U.S.A.)

**T**ras ser pionero en los juegos de rol On-line en consola, Sega da un paso adelante en esta nueva entrega. Contarás con dos modos de juego diferenciados, dependiendo de si quieres vivir la aventura en solitario o en compañía a través de la red. A continuación, deberás elegir una clase y un aspecto físico para el protagonista, y lanzarte a la aventura. Partiendo de la base entrarás en diferentes escenarios donde vivirás batallas llenas de acción.

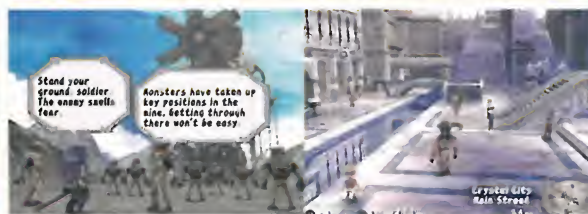


## romancing saga

Múltiples historias para un sorprendente remake «made in» Square Enix



**compañía:** SQUARE ENIX  
**tipo de rpg:** POR TURNOS  
**fecha de aparición:** 21/04/2005 (JAPÓN)  
11/10/2005 (U.S.A.)



**A**parecido hace más de trece años en Super Famicom, se trata de uno de los juegos con más personalidad dentro del catálogo de esta gran compañía. Para este «remake» los creadores han optado por un estilo gráfico muy particular, con un diseño de personajes que no dejará indiferente a nadie. Al comenzar la aventura podrás optar

por un gran número de protagonistas, cada uno con su propia trama argumental y escenarios de partida. El clásico desarrollo durante la exploración del mundo no lo es tanto cuando se trata de combatir por turnos, pues se ha intentado dotar al título de una mecánica muy original para diferenciarlo de la competencia.





**RPG**  
**JAPÓN**

# Kingdom

*Vuelve la magia de Disney y Square Enix*

**compañía:**  
DISNEY/SQUARE ENIX  
**tipo de rpg:** ACCIÓN  
**fecha de aparición:**  
22/12/2005 (JAPÓN)  
MARZO 2006 (U.S.A.)

**H**an pasado ya más de tres años desde que *Kingdom Hearts* se convirtiera en un rotundo éxito en todo el mundo. Sin embargo, la secuela retoma la acción un año después de los acontecimientos de la primera entrega. Tetsuya Nomura, creador de personajes de los *Final Fantasy VII*, *VIII*, *X* y *X-2*, repite en la dirección y Sora, Donald y Goofy, vuelven a ser los protagonistas aunque en esta ocasión no sólo te ayudarán en la batalla, sino que podrán fusionarse con uno de ellos (o con ambos) para adquirir nuevos poderes. De igual forma, podrás combinar tus ataques con los de otros personajes, como pudimos comprobar de primera mano en el pasado E3, donde vimos a Sora unir

sus poderes a los de Auron, de *Final Fantasy X*. Pero este no es el único personaje de la saga cuya presencia en *Kingdom Hearts II* ha sido confirmada, también se encuentran Cloud, Yuffie y Sephiroth de *FF VII*; Seifer, Fujin, Squall y Raijin de la octava entrega; el mago Vivi de la novena y Yuna, Rikku y Paine, trío protagonista de *FF X-2*. Eso sí, el principal atractivo de este RPG de acción se ha mantenido intacto, pues seguirás recorriendo mundos basados en el universo Disney con sus protagonistas más representativos. Así, te topará con Aladdin, Hércules, Jack Skellington o la Sirenita pero también cobrarás apariencia animal en el mundo de *El Rey León*, combatirás junto a la Bella y la Bestia o surcarás los mares a bordo de Perla Negra de *Piratas del Caribe*. Pero no sólo habrá sitio para las produc-





# hearts

# II

POR SUPERNENA

ciones más recientes, sino que los programadores han recuperado el primer «papel» del ratón Mickey (al que nos pasamos la primera entrega buscando) en el barco de vapor de Willie y el mundo futurista de la película de culto *Tron*, que será un homenaje a los viejos juegos de ordenador. El sistema de juego seguirá alternando las plataformas y exploración de los escenarios con los combates *arcade* y las secuencias generadas por el propio motor gráfico. Todo esto sin olvidarnos del apartado sonoro. Como en la anterior entrega, la música está compuesta por Yoko Shimomura y la voz del tema principal (*Passion*) volverá a ser la de Hikaru Utada, cantante de gran prestigio en Japón. Los dobladores del juego serán los mismos que pusieron su voz a los personajes en el cine y Sora continúa contando con la voz de Haley Joel Osment, el pequeño protagonista de *El Sexto Sentido* o *Inteligencia Artificial*.



■ En Kingdom Hearts II hay sitio tanto para el primer cortometraje protagonizado por Mickey como para los personajes de la saga Final Fantasy



## NO SÓLO ANIMACIÓN

Esta entrega ha llevado sus pasos más allá del mundo de la animación. Para ello, Disney ha recreado la atmósfera de *Piratas del Caribe*, uno de sus mayores éxitos de los últimos años. Así, podrás encontrarte con Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley y Geoffrey Rush. Pero además, podrás sumergirte en el universo de *Tron*, la primera película que incorporó imágenes generadas por ordenador.





# RPG JAPON

compañía: BANDAI

tipo de rpg: ACCIÓN ON-LINE

fecha de aparición: 23/11/2005 (JAP)

# .hack//fragment

POR DANI3PO



## Por fin realmente On-line

**T**ras una primera entrega dividida en cuatro partes (que fue distribuida en nuestro país por Atari) los programadores de CyberConnect 2 han decidido continuar su saga, y esta vez han planeado otros tres nuevos juegos. La premisa sigue siendo la misma, en la que un grupo de tres personajes se enfrentan a cientos de enemigos en combates de acción, mientras mejoran sus características y equipamientos. Ambientado en un ficticio MMORPG conocido como *The World* te permitirá, por primera vez, colaborar con otros dos jugadores humanos a través de la conexión On-line de PS2. Además, el motor gráfico ha sido mejorado con respecto a los anteriores.



# tales of the abyss

## Otro maravilloso cuento de Namco

**U**a van cinco entregas de esta saga aparecidas en Japón para PS2, mientras que en Europa seguimos con las ganas de jugar a algunas de ellas. La particular jugabilidad sigue intacta en este capítulo: exploración de entornos clásicos, conversaciones llenas de encanto y sentido del humor, y unos combates muy arcade con varios personajes simultáneamente. La nota recibida en *Famitsu* (36/40) no hace sino aumentar nuestras expectativas.

compañía: NAMCO

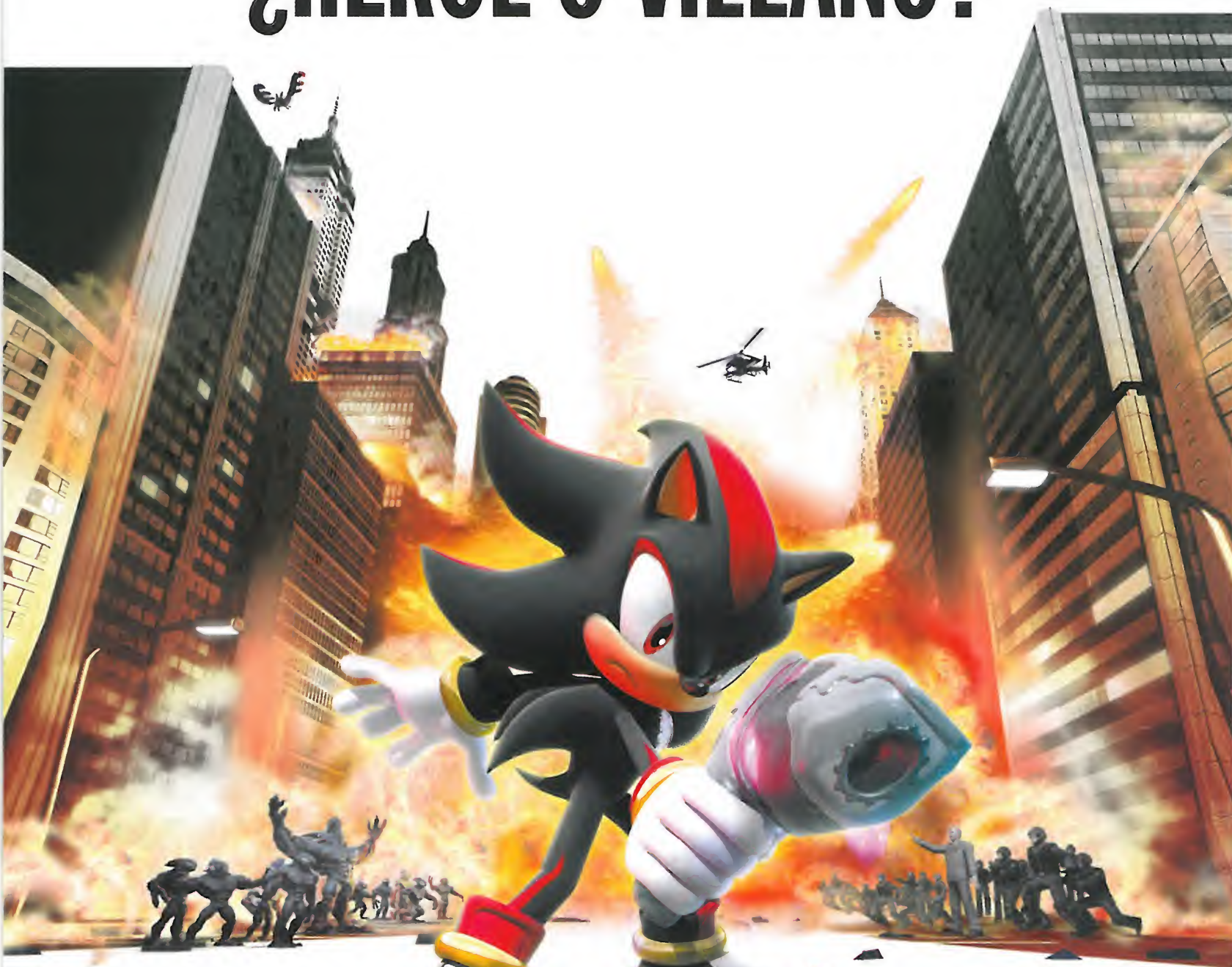
tipo de rpg: ACCIÓN

fecha de aparición: 15/12/2005 (JAP)





# ¿HÉROE O VILLANO?

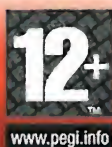


## TÚ DECIDES.

Es un erizo con una historia -  
¡Ojalá pudiera recordarla!  
¿Ha sido creado para salvar a la  
Humanidad o para destruirla?  
Sólo tú puedes descubrir la verdad.

**SHADOW™**  
**THE HEDGEHOG**

Lanzamiento en noviembre



SEGA, the SEGA logo and Shadow the Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. ©SEGA Corporation, 2005. All rights reserved. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The Nintendo GameCube logo is a trademark of Nintendo. ©2005 Nintendo.



# PRE TEST

Próximamente en Play



COMPañÍA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
TEAM ICO  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN:  
JAPÓN  
GÉNERO:  
AVENTURA/ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: PAL  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
FEBRERO 2006

## SHADOW OF THE COLOSSUS

*Team Ico forja una nueva leyenda*

Parece ser que hoy día todos los géneros van convergiendo, pues coches, acción y deportes copan el 90 por ciento de la producción para consola. Todavía quedan excepciones minoritarias como los *Survival Horror* (aunque sus títulos han entrado últimamente en una espiral repetitiva) y los RPG, que juegan una liga aparte. La verdad es que las exigencias de un mercado cada vez más competitivo, dejan poco espacio a la originalidad y los desarrolladores prefieren no arriesgarse. No sería la primera vez que un juego innovador no ve reflejada su apuesta apareciendo en los primeros puestos de las listas de ventas. Y

aunque sea reiterativo por nuestra parte, no podemos sino agradecer el valor de grupos como **Team Ico** y de compañías como **Sony C.E.** que han avalado su último proyecto, *Shadow Of The Colossus*. Bueno, dejémonos de tanto sermón y entremos en harina. ¿Por qué es este título tan original? En primer lugar, porque se desmarca de las tendencias imperantes y nos invita a una aventura épica y envolvente. En segundo lugar, por la magnífica forma en que se ha recreado el mundo en el que se desarrolla la historia. Y, en tercer lugar, por la original mecánica de juego. Todo esto sin tener en cuenta el argumento, que como sucedía en





### SHADOW OF THE COLOSSUS

La última creación de Team Ico vuelve a apostar por la sencillez, una estructura sencilla y personajes extraordinarios. **084**



### SOCOM 3

La tercera entrega de la serie vuelve a aprovechar al máximo las capacidades de los PS2 con gráficos de hasta 32 jugadores. **060**



### STELLA DEUS: DATE OF ETERNITY

Un emocionante templo de cómo hacer que el RPG sea clásico y divertido con un mundo gráfico digno de PlayStation 2. **079**

DEVIL KINGS... 072  
PACMAN WORLD 3... 070  
SWORD OF ETHERIA... 077



«UN HÉROE SOLITARIO PERDIDO EN UN MUNDO INHÓSPITO»



Como Rocinante para el Quijote, Bucéfalo para Alejandro Magno o Babieca para el Cid, Agro será el compañero fiel de Wander a lo largo de toda la aventura. Además, la espada le servirá como una brújula para localizar la dirección de su siguiente destino



### LOS ÍDOLOS

En el templo en el que el protagonista descubre a la doncella, hay una serie de estatuas de piedra que representan a los dioses que habitaron en el mundo. Cada una representa a un dios diferente que tendrá que derrotar para que, a su vez, la muchacha pueda volver a la vida. Cada uno de los dioses representados por las estatuas, su apariencia y su poder.



Ico nos traslada a un lugar imaginario para contarnos uno de esos cuentos capaz de conquistar nuestra imaginación. Todo comienza con una tranquila melodía mientras un muchacho cabalga por un desfiladero bajo un cielo encapotado. La música continúa acompañando al largo viaje del héroe hasta que por fin llega a un puente de dimensiones colosales por el que accede a un templo. Allí deposita en un altar a una joven doncella y descubrimos a qué se ha debido tan largo viaje. Como curiosidad, hay que reseñar que las voces que escuchamos no pertenecen a ningún idioma conocido, se trata de una lengua inventada por Team Ico para dar un toque aún más legendario al juego. Volviendo al argumento, Wander (el protagonista) ha viajado hasta tan lejanas tierras porque allí se puede recuperar el alma

### «WANDER TENDRÁ QUE ACABAR CON 16 COLOSOS PARA QUE LA DONCELLA RECUPERE SU ALMA PERDIDA»

de los muertos si alguien lo desea, pero está prohibida estrictamente la presencia de mortales. Entonces, una voz surge de las profundidades del templo, al reconocer que Wander porta la Espada Antigua. Es un *Dormin*, uno de los seres capaces de devolver la vida a la muchacha. Pero sólo lo hará a cambio de que nuestro héroe destruya los ídolos que hay en las paredes del templo. Cada una de las dieciséis estatuas está representada por un coloso, que habita en algún lugar perdido del misterioso mundo. Y Wander, sin pensárselo, se lanza a la búsqueda del primer gigante siguiendo la estela de la luz de su espada. Allí, donde convergen los rayos que refleja su hoja, señala el lugar donde vive el coloso al que hay que derrotar. Nada más abandonar el templo uno se puede hacer una idea





Esta muralla se cierne sobre el agua. Sus pilares te conducirán a un combate contra una bestia acuática

## LOS ALTARES

Dada la extensión del mapa del juego, Team Ico ha dispuesto una serie de altares en los que podrás grabar partida, para evitar cabalgadas innecesarias. Además, cuando te pares a rezar delante suyo, también te repondrán la vida.



ON

La originalidad, la fervorosa ambientación, el diseño de los monstruos, la capacidad del juego para absorbernos, la música, la mecánica. En fin, todo

Que Sony C.E. España no reedita junto con el juego un clásico como Ico, que si se pondrá a la venta en otros países de Europa

OFF

## «SHADOW OF THE COLOSSUS SE EDITARÁ EN UNA EDICIÓN ESPECIAL CON ENTREVISTAS, BOCETOS Y UN TRÁILER DE ICO»

de las dimensiones del mundo en el que transcurre la aventura y por qué Agro, el caballo, es una pieza fundamental de *Shadow Of The Colossus*. A la grandiosidad de los paisajes se suma la espectacularidad de los combates, en una épica gesta de proporciones bíblicas, de la que no seremos realmente conscientes hasta encontrar a nuestro primer coloso. Después de recuperarnos de la impresión es necesario asimilar la mecánica de juego. El primer paso será encontrar los puntos débiles del monstruo, y para conseguirlo tan sólo tendrás que apuntar su cuerpo con la espada. Después será indispensable encontrar la mejor forma de acceder hasta dicho lugar, aprove-

chando las facilidades que ofrezca la estructura corporal del gigante, ya sea subiendo por el pelaje, o por plataformas óseas, y evitando las sacudidas que dará cuando se dé cuenta de que estás caminando por su cuerpo. Pero Wander tiene una fuerza limitada (indicada por un círculo sobre la barra de energía) y cuando se agote será mejor estar en un sitio seguro. Ya analizaremos con mayor profundidad el juego, pero por ahora nos quedamos con una gran decepción, que es que en otros países europeos se va a editar *Shadow Of The Colossus* junto a *Ico* mientras que en España se ha descartado esta opción y tendremos que conformarnos con una edición especial con *Making Of*, galería de imágenes... pero sin *Ico*. ■ **R. Dreamer**

## LA TIERRA DE LOS MUERTOS

En esta tierra no pueden entrar los vivos, y Wander sólo podrá sobrevivir recorriendo sus extensas planicies para localizar las guaridas de los gigantes, en un mundo plagado de bucólicos paisajes y ruinas.





# GENE TROOPERS

# KNIGHTS OF THE TEMPLE II

**DESDE  
19,95  
€**



# WORLD RACING 2



**16+**  
www.pegi.info



PlayStation 2

PC DVD-ROM



PLAYLOGIC



Y "PlayStation" son marcas registradas y BMS es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los Derechos Reservados. GENE TROOPERS © 2004 Playlogic International N.V. Knights of the Temple II © 2004 Playlogic International N.V. Desarrollado por Codemasters. Play Auto 2 S.A. Todos los Derechos Reservados. Escritos del juego por Lotus plc. TM, Morgan Motor Company Limited, Escritos autorizados por Morgan Motor International. Todos los Derechos Reservados. SKODA AUTO a.s. Todos los Derechos Reservados. VOLKSWAGEN AG. El logo de TDK es una marca registrada de TDK Corporation. World Racing 2 © 2005 Playlogic International N.V. Todos los Derechos Reservados. Desarrollado por Bimota Edición por Playlogic International N.V. Playlogic es una marca registrada de Playlogic International N.V. Microsoft, Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países.





## SOCOM 3

*El rey del mundo On-line vuelve para reclamar su trono*

El pionero del universo On-line de **PlayStation 2** llega, por tercera vez, a la consola de **Sony** y ahora es más grande, más real y con más posibilidades que nunca. Algunas de las novedades del nuevo **shooter** de **Zipper** son unos inmensos escenarios (cuyo tamaño obligará a generarlos a través de *streaming*) y la posibilidad de participar en partidas On-line (principal atractivo de **SOCOM 3**) compuestas por un máximo de 32 jugadores. El tamaño de los escenarios no es un problema para las partidas poco concurridas, ya que el título ajusta los límites dependiendo de la cantidad de jugadores. La novedad más importante es la inclusión de una veintena de vehículos, desde *jeeps* hasta lanchas motoras, que pueden utilizarse entre varios personajes al mismo tiempo y resultarán decisivos para crear estrategias por equipos en los entornos más grandes. El uso de autos ha fomentado la aparición de dos nuevos y divertidos modos de juego On-line: **Convoy** y **Control**. El modo para un jugador también trae novedades; la más importante, la inclusión al fin de *checkpoints* a lo largo de cada misión. Técnicamente, esta nueva entrega posee un motor gráfico más potente y real, si cabe, que el de la anterior edición, así como el apartado sonoro más realista que hemos probado en un videojuego. **Doc**



COMP: N/A  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
ZIPPER INTERACTIVE  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.  
GÉNERO: SHOOTER-UP  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: NTSC  
JUGADORES: 1-32  
FECHA DE APARICIÓN:  
FEBRERO 2006

**ON**

Los escenarios son gigantes en esta nueva entrega. El uso de vehículos y su repercusión en los modos de juego. El uso de checkpoints.

Si no tienes conexión a Internet en tu PS2, el juego es muy bueno, pero te estarás perdiendo la mitad de la diversión de Socom 3.

**OFF**



Con más canciones  
en español que nunca

**AMARAL**  
EL UNIVERSO SOBRE MÍ

**MELENDI**  
CAMINANDO POR LA VIDA

**LOQUILLO Y TROGLODITAS**  
CADILLAC SOLITARIO

**EL ARREBATO**  
BÚSCATE UN HOMBRE QUE TE QUIERA

**HÉROES DEL SILENCIO**  
MAR ADENTRO

**LOS RONALDOS**  
IDIOTA

**DAVID BISBAL**  
BULERÍA

**JARABE DE PALO**  
LA FLACA

**Y MUCHOS MÁS...**

# ¿HARTO DE MONTÁRTELO SOLO?

Con **Singstar Pop.**  
Móntate la fiesta  
a tu manera.

Próximamente también disponibles las mejores canciones  
en inglés de los 80 con **singstar '80s**







COMP. NIA ATLUS  
DESARROLLADOR:  
PINEGROW  
DISTRIBUIDOR: PROEIN  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: RPG  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: NTSC  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
FEBRERO 2006

# STELLA DEUS

## THE GATE OF ETERNITY

### Rol a la vieja usanza para el niño y la niña

Ultimamente estamos asistiendo al «resurgir» de un género que tuvo su mayor momento de apogeo en PSone con entrañables clásicos de la talla de *Final Fantasy Tactics* o *Vandal Hearts*. Una pequeña compañía japonesa, **Nippon Ichi**, ha sido la responsable de juegos recientemente aparecidos como *Disgaea*, *La Pucelle* o *Phantom Brave*. En ellos movemos a un grupo de unidades por un escenario dividido en cuadrículas, mientras utilizamos nuestros turnos para acabar con los enemigos. Sin embargo, **Atlus** ha resultado ser más inteligente al renovar la mecánica de juego para hacerla más sencilla y divertida, y ha empleado un motor gráfico digno de **PlayStation 2**. La historia, como no podía ser de otra manera, nos sitúa en

un mundo fantástico al borde de la extinción. El conflicto entre el hombre y la naturaleza será el eje central de un argumento que se va desgarrando mediante bellas ilustraciones de los personajes mientras hablan. La mecánica obvia elementos que pueden parecer imprescindibles en un RPG, como la exploración de las localizaciones, para centrarse totalmente en las batallas. Nuestro pequeño grupo de personajes (que irá aumentando a medida que reunamos a nuevos integrantes) requerirá de nuestro poder de organización para poder sacar a la luz todo su potencial: habilidades, *combos*, equipamiento... Todo ello mientras somos testigos de uno de los apartados artísticos más personales que hemos visto en producciones recientes. ■ **Dani3po**



■ Un gráfico en la parte superior de la pantalla nos mostrará el orden de intervención de los personajes



**ON**

El juego acerca la mecánica de este tipo de títulos (mezcla de estrategia y RPG) al gran público al simplificar bastante su desarrollo

El alto nivel de dificultad nos obligará a librar un gran número de batallas «aburridas» para poder enfrentarnos a las realmente importantes

**OFF**



# ACCESORIOS DE CALIDAD PARA ENTRETENIMIENTO DE CALIDAD

## MONITOR LCD DIGITAL 8"

- Pantalla exclusiva para PStwo®.
- Amplio ángulo de visión de 160 grados que ofrece una imagen clara sea cual sea la posición del usuario.
- Altavoces estéreofónicos integrados con sonido Surround SRS.
- Adaptador de entrada AV múltiple que permite la conexión de una fuente AV externa al monitor.
- 2 entradas para auriculares estéreo que le permitirán jugar partidas multijugador sin molestias.
- El menú digital en pantalla le permite modificar las opciones del monitor para adaptarlas a su señal de entrada y al entorno.
- Sintonizador TV opcional.



## CONTROLADOR INALÁMBRICO XS

- Controlador analógico inalámbrico compacto 2,4 GHz.
- Botones totalmente analógicos / digitales y dos joysticks analógicos.
- Hasta 100 horas de duración de las pilas.
- Funciona hasta una altura de 15 metros.
- Empuñaduras de goma para una mayor comodidad al jugar.
- Incluye 3 pilas Energizer "AAA".
- Medidas: 10,3 x 12,5 cm.



## MALETÍN DE VIAJE

- Transporta y guarda la PStwo, el Monitor JOYTECH y los accesorios.
- Estructura reforzada para una mayor seguridad.
- Diseño plegable exclusivo.
- Correa de transporte incluida.



## ARMORLITE™

- Ligera y resistente carcasa de policarbonato.
- Fácil acceso a los botones laterales mientras la PSP™ se encuentra dentro de su estuche protector.
- Cierre a presión totalmente seguro.



## PSP TECH PACK

- El paquete inicial completo para PSP™.
  - Auriculares estéreo.
- Estuche para PSP™ y accesorios.
  - Cable USB para transferencia de datos entre PC y PSP™.
- El adaptador de corriente para el coche carga la PSP™ en marcha.

## PSP TECH PACK XL

- Movie Charge Stand™: Soporte PSP™ iluminado con ángulo de visión de 20 grados. Carga y visualiza tu PSP™ en posición vertical.
- Estuche de transporte blando: Transporta, protege y guarda tu PSP™ y tus discos UMD™.
- Cable USB DataCharge™: Recarga tu PSP™ desde cualquier conexión PC USB o cualquier consola PlayStation®2.
- Adaptador de coche: Alimenta y recarga tu PSP™ en marcha.
- Adaptador splitter para altavoces y auriculares: Comparte el sonido de tu PSP™.
- Protectores de pantalla extraíbles: Protege la pantalla de tu PSP™ de los arañazos.
- 2 fundas UMD™: Protege tus juegos y películas.



## PSP CARRY CASE

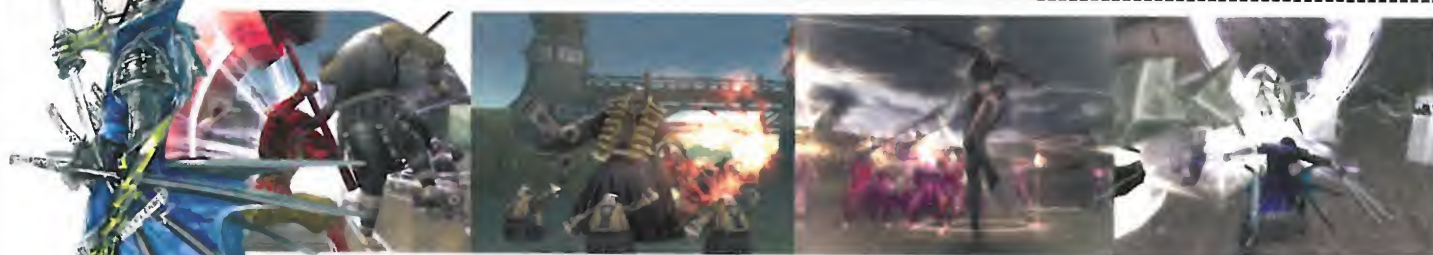
- Estuche para transportar y guardar tu consola PSP™ y los UMD™.



livethegame

www.joytech.net





# DEVIL KINGS

La moda «Dynasty Warriors» contará con un nuevo representante



COMPANÍA: CAPCOM  
DESARROLLADOR:  
CAPCOM  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: PAL  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
FEBRERO 2006

Como si de los romanos de Asterix se tratara, muchas veces exclamamos eso de «están locos estos japoneses» al observar las listas de ventas de videojuegos de aquel país. La saga de Koei, *Dynasty Warriors*, ha vendido durante años millones de unidades allí, mientras que por estos lares ha pasado con más pena que gloria. De esta manera no podían tardar mucho en aparecer las «imitaciones» que otras compañías lanzan al mercado para intentar hacerse con un trozo del pastel. Una de ellas fue

*Sengoku Basara*, un título de **Capcom**

al que tampoco le fue nada mal en el momento de su lanzamiento. Sin embargo, en lugar de traernos el juego tal y como lo disfrutaron los usuarios japoneses (y hacernos tragar de esta manera con una historia de la China feudal que nos interesa bastante poco), los responsables de **Capcom** han decidido adaptarlo a los gustos occidentales, algo que pedían a gritos las producciones de Koei. Además, en una maniobra bastante cuestionable, han tratado de relacionar al juego con la exitosa saga

*Devil May Cry*, algo que se nota tanto en el título como en el logo (aunque luego el desarrollo mismo tenga poco que ver). **Devil Kings** es un juego de acción en tercera persona que nos pone en la piel de seis generales al mando de sus respectivos ejércitos. La ambientación fantástico-medieval de la que hace gala el juego nos situará en unos gigantescos escenarios donde estos ejércitos se enfrentarán en multitudinarias batallas. El control de los territorios será el objetivo a alcanzar, y para ello deberemos ir diezmando las huestes

enemigas. Cada uno de los protagonistas cuenta con un arma y un estilo de combate diferenciado, además de *combos*, ataques especiales y poderes mágicos. Eliminar a más de quinientos rivales en un sólo nivel será de lo más común, y además podremos subirnos a lomos de un caballo para avanzar con más velocidad. Asimismo, entre combate y combate tendremos la posibilidad de mejorar al héroe con los objetos que encontremos. ■ **Dani3po**



ON

El desarrollo del juego es bastante más divertido que lo visto en la saga *Dynasty Warriors*, además el motor gráfico es bastante superior

Aun con todas estas mejoras, sigue siendo un arcade de acción sin demasiada profundidad en su desarrollo. Lo que llamamos un «machacallotones»

OFF





EXPERIMENTA LA BRUTALIDAD, LA AVARICIA Y LA LUJURIA DEL OESTE

# GUN™



ÉPICO ARGUMENTO



EXPLORA UN GIGANTESCO MUNDO  
SIN TIEMPOS DE CARGA



VARIADAS MISIONES REPLETAS DE ACCIÓN



COMBATE A CABALLO



[www.GUNTHEGAME.com](http://www.GUNTHEGAME.com)

18+  
www.pEGI.info



PlayStation 2

ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

NEVERSOFT

[activision.com](http://activision.com)













# PAC-MAN WORLD 3



■ Pac-Man World 3 integra todos los elementos clásicos del Comecocos

**ON**

Existen pocos personajes tan adorables como Pac-Man, ya sea en un laberinto 2D como en un arcade de plataformas como éste.

Ya puestos a conmemorar el 25 aniversario, podrían haber incluido algo más que la coin-op original... o alguna curiosidad como Pac Land.

**OFF**



Since "Pac-Man" is eating, I named him Pac-Man.

## LAS BODAS DE PLATA

Parece mentira pero ya han pasado 25 años desde que Pac-Man aterrizará en los recreativos. Para conmemorarlo, Namco ha incluido una entrevista a su creador, Toru Iwatani.



COPIA: NAMCO  
DESARROLLADOR:  
BLITZ GAMES  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN:  
REINO UNIDO  
GÉNERO: PLATAFORMAS  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: NTSC  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
FEBRERO 2006

«NAMCO  
CONMEMORA  
EL 25  
ANIVERSARIO  
DE PAC-MAN»

## Namco pone al fin voz al legendario Comecocos

La noticia puede parecer una chorrada (de hecho, lo es), pero ha sido la forma especial que ha tenido Namco de celebrar el 25 aniversario de su creación más emblemática. Hasta ahora, lo único que había salido de la boca de Pac-Man (al menos en el mundo de los videojuegos) era el típico «waka-waka» al engullir los puntos de los laberintos. Ahora podremos oír su voz (en inglés, eso sí) en una nueva producción para PS2, muy en la línea de los anteriores Pac-Man World. En esta ocasión, han sido los británicos Blitz Games los que han aceptado el desafío de integrar las señas de identidad del universo del Comecocos (como es conocido entre los castizos) a la típica mecánica de un arcade de plataformas. Plataformas móviles, interruptores, poderes especiales, fantasmas, puntos y frutas volverán a ser los ingredientes principales en un juego destinado a los más pequeños de la casa... y a los mitómanos de Pac-Man. A estos

últimos va orientado el vídeo con la entrevista a Toru Iwatani, el creador de la recreativa de 1980, que también ha sido incluida a modo de simpático extra. Pac-Man World 3 acaba de ponerse a la venta en Estados Unidos y llegará a Europa a finales de enero. Electronic Arts se encargará de distribuirlo en nuestro país, y es de esperar que añada subtítulos en castellano. Hasta ahora, lo que hemos visto en la versión NTSC nos ha gustado. El personaje central sigue siendo encantador, al igual que los fantasmas de la recreativa original (Inky, Pinky, Blinky y Clyde) que en esta aventura adoptan un papel secundario, siendo sustituidos por una nueva generación de espectros, más letales. El próximo mes profundizaremos en el juego y os desvelaremos algunas curiosidades sobre el origen de Pac-Man. ¿Sabéis de donde procede su nombre? ■ **Nemesis**



# THE SWORD OF ETHERIA

Aventuras en el mágico mundo de Oz



COMPANÍA: KONAMI  
DESARROLLADOR: KONAMI  
DISTRIBUIDOR: KONAMI  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: PAL  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006



ON

El sistema de cooperación entre los personajes durante los combates es bastante divertido y original, al tiempo que sencillo.

A pesar del cuidado diseño de los personajes sobre el papel, a nivel gráfico no llama demasiado la atención en ningún aspecto.

OFF



Entre nivel y nivel podrás emplear los puntos conseguidos para mejorar los atributos del trío de protagonistas



Seguramente el título de este juego no os sonará de nada, pero si os digo que en su país de origen, Japón, fue bautizado como Oz... bueno, seguro que tampoco os dice demasiado. Nosotros mismos nos hemos sorprendido ante el lanzamiento de este juego en Europa, aunque la verdad es que últimamente Konami se está esforzando por traernos la mayoría de sus producciones con bastante celeridad, por peculiares que sean. Lo primero que nos ha llamado la atención es que la obra en la que se inspira el argumento es la mítica novela *El Mago De Oz*, que en 1900 escribió L. Frank Baum. Personajes como Dorothy, el perro Toto o el propio mago harán acto de presencia, aunque de una forma que poco tiene que ver con el clásico cuento infantil. La oscura historia que nos cuenta gira alrededor de una tierra oprimida por unos despiadados dioses. El protagonista es un joven llamado Feel que es agraciado desde pequeño con el poder llamado «Etheria». Esta habilidad

hará que salga en defensa de su pueblo cuando sea atacado, y logre convencer a dos de sus enemigos para que se unan a su causa. De esta forma, el desarrollo de la acción nos lleva a comandar a los tres protagonistas, aunque directamente sólo manejarás a uno. Tomando elementos de *Devil May Cry* y similares, contarás con un arma blanca con la que efectuar todo tipo de combos en los escenarios fantásticos por los que transcurre la acción. Decenas de enemigos aparecerán en pantalla, y la colaboración entre los miembros del equipo será imprescindible. De hecho, lo más espectacular de su mecánica es la posibilidad de combinar los ataques de un personaje con los camaradas, lanzando al enemigo por los aires para que el otro lo remate. Esto reportará muchas ventajas en forma de puntos con los que mejorar las características y habilidades del trío. El mes que viene encontraréis mucho más de esta particular adaptación literaria al videojuego. ■ Dani3po



POR DOC

# ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

## CALL OF DUTY 2

### BIG RED ONE



PERIFÉRICOS  
UTILIZABLES: HEADSET  
CALIDAD DE LA  
CONEXIÓN: EXCELENTE  
NÚMERO DE  
JUGADORES: 2-16  
MODALIDADES  
ON-LINE: 4  
MAPAS: 11 ESCENARIOS

■ El sistema de búsqueda y localización de partidas resultará demasiado simple para los más expertos

### La mejor experiencia On-line de la II Guerra Mundial

La calidad técnica del título de **Activision** en su modalidad para un solo jugador está fuera de toda duda; ¿y si su modo On-line compartiese su gran calidad gráfica y su suavidad? Pues por suerte, así es, y podemos decir que tenemos entre manos a uno de los más grandes títulos que posee el universo On-line de **PlayStation 2**. Los programadores de **Activision** han conseguido que, con latencias de hasta unos 150 milisegundos, el juego se lleve a cabo con «normalidad», sin extraños saltos en las animaciones de los jugadores, sin «teletransportes» inesperados... todo el conjunto, visual y jugable, adquiere una solidez en **Call Of Duty 2** que no habíamos visto nunca en un título con posibilidades On-line para **PS2**. Los servidores de **GameSpy** (en los que podremos registrarnos para almacenar nuestras estadísticas) son los encargados de albergar las partidas, en las que podrán participar un máximo de 16 jugadores, haciendo un uso continuado (sin necesidad de *trigger* de activación) del *headset* USB. Aunque ofrece pocas posibilidades en cuestión de modos de juego (*Deathmatch*, *Deathmatch* en equipo, *Capturar la Bandera* y *Dominación*), la posibilidad de usar diferentes vehículos (tanques, principalmente), la consistencia de su motor gráfico y la extrema precisión de su sistema de detección de impactos (idéntico en sus







modos Off-line y On-line), son lo que convierten a **Call Of Duty 2** en el nuevo rey del universo On-line de **PlayStation 2**. El título de **Activision** no presenta una gran cantidad de escenarios, únicamente once, pero la gran extensión de los mismos y la variada disposición de objetivos dependiendo de la modalidad seleccionada dan diversidad a su desarrollo. Crear y unirse a una partida es de lo más sencillo en el título de **Activision**; además, si no quieres complicarte, **COD2** también incluye la cómoda opción de partida rápida, donde el sistema buscará la partida más adecuada a tu tipo de conexión. Después de haber jugado On-line a la práctica totalidad de títulos del género, mentiríamos si no dijera que **Call Of Duty 2** es, posiblemente, el mejor shoot'em-up On-line de la temporada, por su calidad técnica y jugable. El mes que viene sabremos si el esperado **SOCOM 3** está a la altura de sus predecesores.

## ON-Line

PUNTUACION OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Call Of Duty 2 es, sin duda alguna, el shooter On-line de la temporada. Su jugabilidad y control están tan ajustados y su sistema On-line es tan bueno que sus relativas limitaciones en modos de juego no le restan atractivo en absoluto.

**94**  
(SOBRE 10)

PlayStation 2



■ Combate con o contra el Imperio, a pie o montado en uno de los múltiples vehículos

# STAR WARS BATTLEFRONT II

Tú eliges, Rebelión o Imperio



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET  
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA  
NÚMERO DE JUGADORES: 2-24  
MODALIDADES ON-LINE: 6  
MAPAS: 24 ESCENARIOS

Las cifras y las posibilidades jugables que maneja Pandemic con cada uno de sus títulos On-line son espectaculares. Con **Battlefront II** te enfrentarás a un máximo de 23 jugadores (podrás utilizar bots), a lo largo de 24 inmensos escenarios divididos en dos diferentes eras (**Guerra Clon** y **Guerra Civil Galáctica**) y bajo las condiciones y requerimientos de seis modalidades de juego distintas. **Battlefront II** permite el empleo de **headset** y una cómoda opción de partida rápida.

Lo único malo del juego de Pandemic es que resulta complicado dar con servidores con poca latencia.



## ON-Line

PUNTUACION OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Seis diferentes modalidades de juego, 24 jugadores simultáneos, 24 mapas y el irresistible atractivo «freak» de la saga Star Wars. Si no fuera por la dificultad para dar con buenos servidores desde España, SWBF2 sería perfecto.

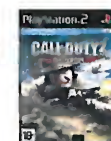
**91**  
(SOBRE 10)

PlayStation 2



**01**

PRO EVOLUTION SOCCER 5  
COMPAÑIA: KONAMI  
MODO ON-LINE INCLUIDO



**02**

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE  
COMPAÑIA: ACTIVISION  
MODO ON-LINE INCLUIDO



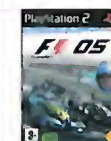
**03**

STAR WARS BATTLEFRONT II  
COMPAÑIA: ACTIVISION  
MODO ON-LINE INCLUIDO



**04**

FIFA 06  
COMPAÑIA: EA SPORTS  
MODO ON-LINE INCLUIDO



**05**

FORMULA 1 05  
COMPAÑIA: SONY C.E.  
MODO ON-LINE INCLUIDO

## LA WEB DEL MES:

<http://www.buzzthegame.com/>  
El divertido concurso musical para PS2 también tiene su web. En ella descubrirás cómo funciona **Buzz**, podrás descargar todo tipo de material y jugar a un divertido minijuego.





# TEST

*Analizamos todos los juegos de PlayStation 2*

## TRUE CRIME NEW YORK CITY

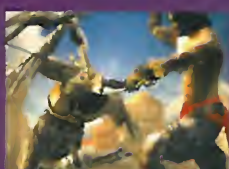






### TRUE CRIME: N.Y.C.

De la mano de Luxoflux, Activision nos traslada a la Gran Manzana en esta secuela del gran rival de GTA. En esta ocasión, nos encontramos con una trama más oscura repleta de infinitas posibilidades en el apartado jugable.



### POP3: LAS DOS CORONAS

Acompaña al Príncipe de Persia en su regreso a Babilonia y coopera con su poderoso alter ego, El Príncipe Oscuro, con el fin de devolver la paz a un reino que se ha sumido misteriosamente en la hostilidad de la guerra.



### BATTLEFIELD 2: M.C.

Sumérgete en la guerra más real dirigiendo a un grupo de soldados sedientos de combate. Electronic Arts y Digital Illusions trasladan el clásico de PC a PlayStation 2 en una adaptación que brilla en todos sus apartados.



### BUZZ!

El videojuego perfecto para amenizar las aburridas reuniones familiares de estas fechas. Miles de preguntas reunidas en una completa recopilación de minijuegos que pondrán a prueba tus conocimientos musicales.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA.....	92
H.P. Y EL CÁLIZ DEL FUEGO .....	94
SINGSTAR 80'S.....	96
NBA 2K6 .....	100
CONFLICT: GLOBAL STORM .....	102
SKI RACING 2006 .....	103
SHADOW THE HEDGEHOG .....	104
MIDWAY ARCADE T. 3 .....	105



True Crime New York City presenta un motor gráfico repleto de detalles y, al mismo tiempo, un motor físico excelente que muestra su mejor cara cuando conduces un vehículo



PlayStation 2  
**TRUE CRIME**  
NEW YORK CITY  
COMPAÑÍA: ACTIVISION  
DESARROLLADOR:  
LUXOFLUX  
DISTRIBUIDOR:  
ACTIVISION  
PAÍS DE ORIGEN:  
EE.UU.  
GÉNERO:  
ACCIÓN/AVENTURA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
MISIONES:  
4 PRINCIPALES  
VIDAS: ENERGÍA  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-INGLÉS  
NIVELES DIFICULTAD: 1  
MEMORY CARD: 42 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 59,95

<http://www.truecrime.com>

## Ayuda a Marcus Reed a ser... ¿poli bueno o poli malo?

Si algo quedó claro con el primer *True Crime* es que, a pesar de los esfuerzos de sus programadores, resultaba imposible escapar de la linealidad de su planteamiento; ahora, esta nueva entrega otorga una libertad y unas posibilidades sólo comparables a las de *GTA San Andreas*, pero con el estilo visual y argumental que Luxoflux sabe imprimir a sus juegos. La mecánica del primer *True Crime* se ha mantenido, aunque muy evolucionada, y atrás quedó Nick Kang y la ciudad de Los Ángeles, ya que la isla de Manhattan (La Gran Manzana) es el escenario elegido por Luxoflux en esta ocasión para dar vida a este *True Crime*. En la piel de Marcus Reed, pandillero reciclado en detective (por extraño que parezca), tendrás que recorrer Manhattan de arriba a abajo, desde el distrito financiero hasta más allá de Harlem, pasando por característicos barrios como Little Italy, China-

town o Central Park, resolviendo todo tipo de casos. El realismo con el que ha sido representado Nueva York es impresionante; Luxoflux no sólo ha creado los edificios y las calles más importantes de la ciudad, es que hasta las estaciones de metro de Manhattan harán acto de presencia... y hasta podrán usarse para desplazarte rápidamente por Manhattan. De hecho, las posibilidades que ofrece *True Crime New York City* son las más reales que hemos visto nunca en un videojuego; podrás coger un taxi y decidir como destino un punto cualquiera en el mapa, robar, como de costumbre, cualquier vehículo para moverte tranquilamente y hasta entrar a la gran mayoría de tiendas de la ciudad. Durante la aventura podrás acceder a diferentes restaurantes o comprar comida en un puesto de perritos calientes para recuperar energía, cambiar tu peinado en las peluquerías de Manhattan e



### LAS HABILIDADES DE MARCUS REED

Al principio del juego echarás de menos habilidades (a pie y con vehículos) y armas del primer *True Crime*, ya que deberás adquirirlas con tu dinero en la comisaría o en los *Dojos*, y el acceso a las mismas estará condicionado por el rango de detective que poseas.





## POLI BUENO, POLI MALO

La posibilidad de evolucionar el personaje hacia la bondad o la maldad ha sido potenciada en esta segunda entrega de *True Crime*. Ahora podrás entrar en cualquier tienda y extorsionar a su propietario, vender las pruebas conseguidas en los casos en sitios de empeño e incluso colocar esas pruebas en los bolsillos de cualquier transeúnte para poder arrestarlo.



MAPA DE N.Y.



## LA GRAN MANZANA

Luxoflux ha recreado las calles de Manhattan con un increíble realismo. Los barrios y los edificios más característicos, así como las distancias, son muy fieles a la realidad en *True Crime New York City*. Incluso podrás coger un taxi o el metro para moverte rápidamente por el mapa.

- incluso adquirir ropa nueva en las tiendas de moda de Nueva York (y no tan de moda, ya que podrás hacerte con un par de ridículos modelitos en tiendas de *souvenirs* y hasta en *sex shops*). Tus acciones en todo momento, al igual que en el primer *True Crime*, te darán puntos de mal poli o de buen poli. Así, las tiendas son uno de los puntos clave, ya que podrás extorsionar a sus propietarios para conseguir dinero de forma ilegal. Ahora, en muchas de las pequeñas misiones, encontrarás diferentes tipos de pruebas que podrás entregar en comisaría, vender en casas de empeño (dinero ilegal) e incluso meter en los bolsillos a cualquier transeúnte que quieras cachear por la calle con el fin de arrestarlo y ganar puntos de cara a tu rango como detective.

Dependiendo del mencionado rango y del dinero que tengas, podrás hacerte con nuevos vehículos y armas en comisaría (incluyendo habilidades para apuntar), nuevas técnicas de lucha en los *Dojos* e incluso mejoras para el coche en cualquiera de los talleres mecánicos de la ciudad. El sistema de misiones ha sido diseñado con el objetivo de dar la mayor libertad posible al jugador, ofreciendo una misión principal (cuatro en total), dividida en varios niveles, misiones secundarias a las que poder acceder en cualquier momento (carreras y luchas clandestinas) y los pequeños casos que surgen continuamente en la ciudad (secuestros, violaciones, rehenes, robos, peleas...). Ahora estos pequeños casos tienen más importancia que en la primera entrega, pues





### PERSONALIZA TU ASPECTO

Las tiendas de ropa de la ciudad te proporcionarán nuevos atuendos, mientras que la barbería permitirá a Marcus lucir nuevos peinados y tenidos.



Entre las misiones alternativas destacan la de conducir un taxi y la de entrar en un «Club de la Lucha».



Todas las estaciones de la red de metro de Manhattan están en el juego y representan la forma más rápida de viajar.

## «AUNQUE SUS MISIONES SON ALGO LINEALES, LA GRAN CANTIDAD DE ELLAS QUE PRESENTA TC:NYC ES LO QUE DA LIBERTAD AL JUGADOR»

cada distrito tiene un nivel diferente de delincuencia y la erradicación de la misma aumentará ligeramente el porcentaje de juego que lleves completado. *True Crime New York City* presenta distintas ramas jugables, en coherencia con su argumento, que junto a la sucesión de los pequeños casos aleatorios dan al jugador una libertad de acción «controlada», a un nivel que nunca habíamos visto en un juego de sus características. Como apoyo a tan trabajado sistema de juego, se halla un motor gráfico increíble, que representa Manhattan con total fidelidad y a

través de detalladas texturas (aunque quizá algo oscuras) y gigantescas estructuras poligonales (para los inmensos edificios neoyorquinos). Lo mejor es su realista iluminación y la gran cantidad de personajes que aparecen en pantalla. Como guinda, el título de Luxoflux (aunque carece de voces en castellano) presenta unos actores de doblaje de la talla de Laurence Fishburne, Mickey Rourke y Christopher Walken. Largo, divertido y muy variado, *True Crime New York City* destaca por su calidad sobre el resto del catálogo actual de PS2. ■ Doc

### TRUE CRIME N.Y.C.

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La impresionante representación de la isla de Manhattan.
- [+] La gran variedad de posibilidades que ofrece.
- [-] Algunas animaciones parecen ralentizadas.
- [-] Las misiones principales pueden resultar demasiado sencillas.

18+

- 95 **GRÁFICOS:** La representación de Manhattan es impresionante. Su engine es sólido, detallado y con buenos efectos de luz.
- 93 **AUDIO:** Su banda sonora mezcla rock y Hip-Hop (con licencias) a la perfección. Los actores de doblaje, aún en inglés, son geniales.
- 94 **JUGABILIDAD:** Infinitud de misiones, conducción, lucha, uso de armas de fuego... no encontrarás un juego más completo.
- 92 **DURACIÓN:** La gran cantidad de misiones y las posibilidades de personalización dan una inmensa vida al juego de Luxoflux.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** El título de Luxoflux supera con creces a su antecesor, plantea diversas tareas, supuestamente lineales, pero al mismo tiempo ofrece mucha libertad al jugador. Variado, divertido y muy completo técnicamente y en jugabilidad.



PlayStation 2





COMPANIA: UBISOFT  
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL  
DISTRIBUIDOR: UBISOFT  
PAIS DE ORIGEN: CANADA  
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORY CARD: 112 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 59.95

<http://www.princeofpersia-game.com/>

# PRINCE OF PERSIA

## LAS DOS CORONAS

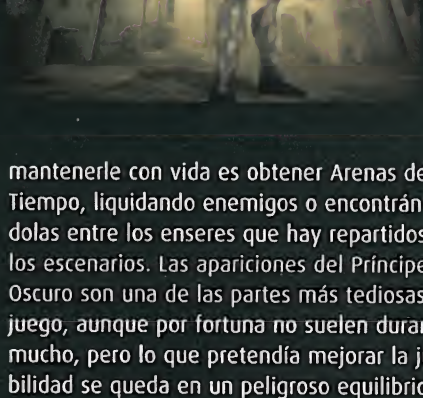
*Un príncipe con el síndrome del Dr. Jekyll & Mr. Hyde*

Una nueva trilogía surca el firmamento de la galaxia «jugona». Ubisoft Montreal cierra así la historia del *Príncipe De Persia*, con una entrega que pretende ser el culmen de la franquicia. Argumentos no le faltan para ello, pero a la hora de coger el mando no es oro todo lo que reluce. Empecemos por lo brillante de este título, que sobre todo se centra en las innumerables novedades que se han incorporado respecto a la segunda parte. *Prince Of Persia: Las Dos Coronas*, nos sitúa cronológicamente en el regreso del Príncipe a Babilonia tras su aventura en la Isla del Tiempo. Le acompaña la enigmática emperatriz del tiempo, Kaileena. Pero lo que iba a convertirse en un retiro dorado termina siendo una pesadilla. La

ciudad está siendo atacada, Kaileena es raptada y finalmente asesinada ante los ojos del Príncipe. Su muerte desata las Arenas del Tiempo que acaban infestando al protagonista, lo peor es que de su interior surge su otro yo, un Príncipe Oscuro que disfruta con las maldades que están sucediendo en Babilonia. De vez en cuando, esta mitad siniestra del héroe se despierta y posee su cuerpo, entonces el juego cambia por completo, casi tanto como el aspecto del Príncipe. Como arma utiliza una larga cadena que también le sirve para sujetarse de lámparas y vigas, para acceder a nuevos lugares del mapeado. Pero la contrapartida es que mientras se encuentra en este estado, la barra de energía va descendiendo progresivamente. La única forma de







■ Los jefes finales son espectaculares. El primero (en la pantalla superior) es un claro ejemplo, pero la bruja o el mismo Visir no tienen nada que envidiarle

mantenerle con vida es obtener Arenas del Tiempo, liquidando enemigos o encontrándolas entre los enseres que hay repartidos por los escenarios. Las apariciones del Príncipe Oscuro son una de las partes más tediosas del juego, aunque por fortuna no suelen durar mucho, pero lo que pretendía mejorar la jugabilidad se queda en un peligroso equilibrio que no termina de cuajar. Volviendo al estado normal del protagonista, nos encontramos que el diseño del mismo no parece tan depurado como en *El Alma Del Guerrero*, algo que también se extiende a las fuentes en las que se graba partida. En la segunda parte de la trilogía estaban decoradas con todo detalle y aquí los polígonos están recubiertos por una textura plana. Cabe preguntarse si las prisas

con los nuevos cambios de plataforma (PlayStation 3 y Xbox 360) han llevado a Ubisoft Montreal a no cuidar el detalle al máximo, dejando algunos aspectos del juego un tanto «romos». Sin embargo, en lo que a jugabilidad se refiere sí se han incorporado nuevos elementos. Por ejemplo, las placas en las que podemos clavar la daga para mantenernos a salvo en una pared, o poder recorrer una pared circular con R1. Pero uno de los momentos más divertidos se produce cuando nos vemos por primera vez sujetando la brida de una cuádriga mientras los enemigos intentan echarnos fuera del camino o subirse al carro para derrotar al Príncipe. Por otro lado, los combates ofrecen una mayor gama de posibilidades. Aparte del «Free-Form Figh-



## COMO BEN-HUR

Los niveles que transcurren sobre un carrimato aportan una nueva dimensión al juego. Por un momento nos olvidamos de las plataformas y nos dedicamos a guiar a los cuadrúpedos para esquivar obstáculos o simplemente eliminar enemigos. Sin duda, se trata de todo un acierto del equipo de desarrollo de Ubisoft Montreal.



GRABAR



EN LA PARED



ATAQUE FINAL

## ¡A JUGAR!

Son muchas las novedades que aporta la última parte a la trilogía. Conserva las fuentes para grabar (aunque están menos «curradas» que en la segunda entrega), pero añade elementos como las placas en las que podemos clavar la daga para avanzar por una pared y las «Speed Kills» para eliminar guardias de un golpe.



# TEST

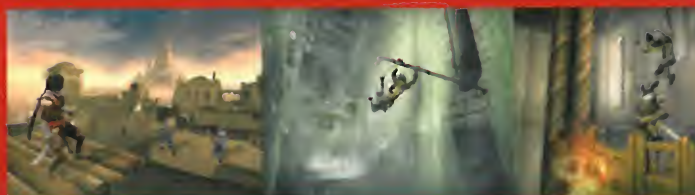
PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS



La cadena del Príncipe Oscuro se convertirá en un arma terrible

## BABILONIA

Durante el juego visitaremos distintas zonas de la ciudad, desde las alcantarillas, pasando por los tejados hasta fastuosos interiores llenos de peligros.



ting» se ha añadido el «Speed Kills System», con el que se nos indica el momento en el que podemos ejecutar una muerte rápida de un enemigo, apretando un botón en el instante correcto. El problema es que durante los combates, es más fiable dejarse llevar por un movimiento rutinario pero efectivo que intentar aprovechar todas las posibilidades, porque sencillamente es fácil terminar cayendo de un tejado. ¿Cómo? Pues, por ejemplo, recorriendo una pared cuando lo que intentábamos era protegernos con R1 de los golpes de un enemigo. Son fallos que se ven compensados en cierta manera por la historia y por la extensión de este título. Prueba de ellos son los cinco jefes finales que nos vamos a encontrar. La impresión que nos causa el primero, por su tamaño y por tener que elimi-

narle utilizando el «Speed Kills System» no llegan a superarla los demás. Otro acierto de *Las Dos Coronas* es la música, una banda sonora acorde con Babilonia y el estilo gráfico, mucho mejor que los temas *rockeros* de la segunda parte, y además está doblado al castellano. **R. Dreamer**

## PRINCE OF PERSIA...

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Sigue haciendo hincapié en las plataformas 3D.
- [+] Las carreras de cuádrigas y los jefes finales.
- [-] El control no se ha depurado y es poco fiable en los combates.
- [-] El diseño gráfico no supera lo visto en «El Alma Del Guerrero».

16+

- 88 **GRÁFICOS:** El motor gráfico reproduce grandes extensiones, pero hace caso omiso de los pequeños detalles.
- 92 **AUDIO:** Una banda sonora orquestal con sabor del lejano oriente, muy al estilo de *Dead Can Dance* en «Gladiator».
- 87 **JUGABILIDAD:** Plataformas, final bosses, carreras de carros, pero en los combates no se recompensa la habilidad.
- 85 **DURACIÓN:** Algunas zonas pueden ser problemáticas, pero no es un juego como para repetir después de la primera vez.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Las Dos Coronas supera con creces en algunos aspectos a su antecesor, *El Alma Del Guerrero*. Pero las prisas nos han dejado un apartado gráfico y una jugabilidad a las que se podía haber sacado mucho más partido.



PlayStation 2

«LAS DOS CORONAS ESTÁ LLENO DE INNOVACIONES COMO LAS CARRERAS DE CUÁDRIGAS»



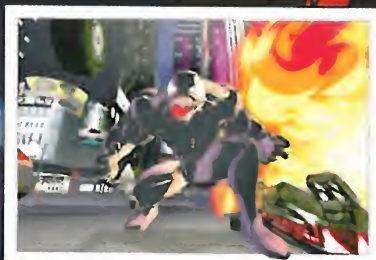
SÉ LEGENDARIO.  
SÉ DEPRADOR.  
SÉ AMBAS COSAS



Pantalón perteneciente a la versión XBOX®



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE  
SPIDER-MAN™

YA A LA VENTA

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

12+  
www.pegi.info



PlayStation 2

ACTIVISION

activision.com

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

MARVEL



**TEST**  
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT



COMP: N/A:  
ELECTRONIC ARTS  
DESARROLLADOR:  
DIGITAL ILLUSIONS C.E.  
DISTRIBUIDOR: EA  
PAÍS DE ORIGEN: SUECIA  
GÉNERO: SHOOT'EM-UP  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-16 (ON-LINE)  
VIDAS: ENERGÍA  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORIA CARD: 193 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: SI  
PVP REC: 59,95

<http://es.ea.com>

# BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

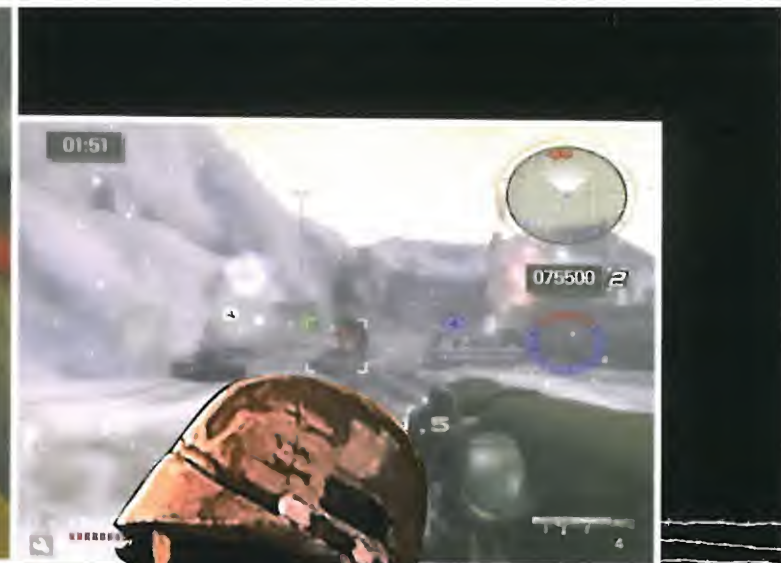
*El shooter más directo y divertido de PlayStation 2,  
para disfrutar por tierra, mar y aire*



Ultimamente, el diseño de los videojuegos ha ido simplificándose poco a poco, complicando menos la vida a los jugadores con estructuras jugables más definidas, conservando todas sus posibilidades sin desorientar con infinitas opciones. **Battlefield 2: Modern Combat** es, posiblemente, el mejor representante de «la nueva ola simplista» del género *shoot'em-up*. Podríamos decir que el título programado por **Digital Illusions C.E.** es al género *shooter* lo que *Burnout 3* es a la conducción; de hecho, la espectacularidad y la recompensa son cons-

tantes con cada pequeño logro en el juego. El divertido sistema creado por **DICE** para su *shooter* te llevará a través de una gran cantidad de pequeñas misiones, con objetivos muy concisos, que llevarás a cabo con las fuerzas armadas estadounidenses, chinas y europeas. Las misiones van desde proteger una central petrolífera hasta atacar y ocupar un helipuerto, pasando por arrasar de enemigos ciertos puntos en el mapa para reconocerlos más tarde con un helicóptero armado con cámaras. Lejos de complicar al jugador con órdenes que dar a su





■ La realista detección de impactos de Battlefield 2 te permitirá eliminar al conductor de algunos vehículos para frenar de inmediato sus ataques

equipo, **BF2** permite la «posesión» de cualquier soldado que se encuentre en nuestro ángulo de visión. Y esto también incluye a los conductores de tanques, helicópteros o cualquier otro vehículo, que también podrás conducir si lo hallas desocupado por el escenario. Junto a los claros objetivos de cada misión en el modo Campaña y su original sistema de recompensas (por el que serás obsequiado con medallas al eliminar el máximo número de enemigos con un solo cargador o acertando a un soldado con el rifle de francotirador a una distancia

absurda), encontrarás el modo Desafío. Dicha modalidad está compuesta por pequeños mini-juegos, que irán aumentando a medida que completes misiones en el modo Campaña, y que te obligarán a transportar soldados en un carro blindado en el menor tiempo posible o conseguir la máxima puntuación empleando una determinada arma. El apartado gráfico está lejos de ser simple como su sistema de juego: un genial motor físico, un *frame rate* estable y unos realistas efectos climáticos e iluminación. ■ **Doc**

## BATTLEFIELD 2: M.C.

- 9.2** **GRÁFICOS:** Sus escenarios son muy parecidos entre sí, pero su engine es estable, realista y espectacular.
- 9.3** **AUDIO:** Su banda sonora es dinámica y posee uno de los mejores doblajes al castellano del catálogo de PS2.
- 8.9** **JUGABILIDAD:** Misiones cortas, de objetivos concisos, minijuegos, recompensas... Pura diversión.
- 8.8** **DURACIÓN:** Aunque sus misiones son cortas, no son excesivamente fáciles. Lo mejor es su modo On-line.

16+

## PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Digital Illusions ha creado un shooter muy variado, de desarrollo simple y objetivos concisos, con elementos de sobra para enganchar a los aficionados del género en su vertiente más complicada.



PlayStation 2





COMPANÍA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR: RELENTLESS SOFT.  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO  
GÉNERO: PREGUNTAS Y RESPUESTAS  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-4  
MODOS DE JUEGO: 2  
PREGUNTAS: + 5.000  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.  
NIVELES DE DIFICULTAD: 1  
MEMORIA CARO: 153 KB  
OPCIÓN 50/50: NO  
PVP REC.: 59,95 €

<http://www.buzz!-game.com>

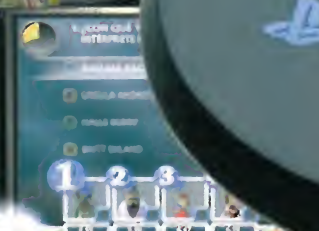
# BUZZ!: THE MUSIC QUIZ

*Convierte tu salón en el plató de un concurso de televisión*

**S**ony sigue encontrando posibilidades insospechadas al **hardware** de **PS2**, y si hoy nos parece natural cantar con los micrófonos de *SingStar* o hacer el «chorra» delante de la cámara *EyeToy*, utilizar los pulsadores de **Buzz!** va a convertirse en algo rutinario cada vez que reúnas unos cuantos amigos delante de la pantalla del televisor. **Buzz!: The Music Quiz** pondrá a prueba tus conocimientos musicales, a través de 5.000 preguntas que abarcan todos los géneros: *rock*, *pop*, *salsa*, *folk*... Totalmente localizado al castellano, **Buzz! The Music Quiz** incorpora multitud de preguntas referentes a grupos españoles y sudamericanos, además de anglosajones, y permite elegir temario entre la música más actual o los grupos y solistas clásicos. De esta forma, ni treintañeros ni «teenagers» quedarán decepcionados. La mecánica imita la de un concurso de TV, cuatro jugadores compiten a lo largo de diferentes pruebas, luchando contra el crono y entre sí.

Sólo dos advertencias: **Buzz!** despliega todo su potencial cuando son varios los jugadores que participan. Si eres un solitario, mejor cómprate otro juego. Y por último, activa la opción «Activar Ajustes de Juego» si no quieres que la consola incorpore un cuarto jugador «fantasma» cuando juegues con tres amigos. ■ **Nemesis**

■ **Buzz! The Music Quiz** se comercializa con cuatro pulsadores, que se conectan a PS2 a través del puerto USB



## BUZZ!: THE M. QUIZ

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Juega con tres amigos y las risas estarán aseguradas.
- [+] Sony ya prepara un Buzz tipo Trivial y otro dedicado al cine.
- [-] Demasiada preguntas sobre música sudamericana... a costa de eliminar preguntas sobre música anglosajona.

**3+**

- 60** **GRÁFICOS:** Los gráficos se reducen a unos cuantos personajes simpáticos y una pizarra con las preguntas.
- 79** **AUDIO:** Algunas de las versiones de temas conocidos que suenan en el juego son tan «ratoneras» que te costará distinguirlas.
- 90** **JUGABILIDAD:** En solitario Buzz es un rollo, pero con amigos se convertirá en tu aliado para «levantar» cualquier fiesta.
- 90** **DURACIÓN:** Las 5.000 preguntas te garantizan juego para meses. Y luego podrás usar los mandos con el futuro Buzz de cine.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Tras el micro de *SingStar*, Buzz se va a convertir en el ítem indispensable para cualquier fiesta. Sube el volumen de la tele y descubre cuánto sabes de música. No podemos esperar al año que viene para ver el Buzz tipo Trivial.



PlayStation 2



CÁMARA, MOTOR...

PlayStation 2

¡ACCIÓN!



[www.ratchet-gladiator.com](http://www.ratchet-gladiator.com)

INSOMNIAC  
GAMES

Ratchet™, Gladiator © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Ratchet is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. All rights reserved.





# LAS CRÓNICAS DE NARNIA

## EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

*Un épico juego que no debes dejar escapar*



COMPañIA: BVG  
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO  
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-2  
FASES: 15  
PERSONAJES: 4  
TEXTO-DOSLAJE: CASTELLANO-CAST.  
MEMORIA CARD: 84 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 59,99 €

<http://www.narniagame.com>

**P**recioso y embaucador. Orcos, enanos, ogros, parajes fantásticos y personajes que han nacido con un marcado destino, ser héroes. ¿Fantasía o realidad? Da igual, déjate llevar por *Las Crónicas De Narnia* en una maravillosa producción que **Atari** nos trae en forma de videojuego. Mezclando secuencias de la película de **Disney** (un gran detalle que muy pocas compañías ponían ya en práctica), el juego te atrapa, se adueña de tus sentimientos y construye en tu mente los pilares de una leyenda que versa sobre el maleficio de una bruja Blanca en *Narnia*. Una tierra que ha sido castigada a cien años de cautiverio bajo un manto blanco y gélido y que sólo se verá salvada de dicha congelación por el cumplimiento de la profecía del León Aslan... Todos y cada uno de los momentos más impresionantes y hermosos del largometraje han sido reproducidos fielmente; desde los juegos de escondite en la casa donde se halla oculto el Armario mágico, pasando el encuentro con el castor parlanchín, hasta el enfrentamiento con el gigante Ogro y la Bruja. Para ello, controlarás a los cuatro hermanos de manera simultánea, simplemente



### HERMANOS UNIDOS

Pulsando Triángulo unirás a los personajes de dos en dos. Estos adquieren nuevas habilidades, como cuando Lucy se sube a hombros de Peter para alcanzar objetos en el aire.





■ Para acabar con ciertos ogros Susan deberá usar la Zampoña, un instrumento musical que los adormece



pulsando el botón R1. Cada uno posee habilidades específicas (Peter es más fuerte y poderoso contra los enemigos, Susan encuentra objetos y es muy buena arquera, Edmund escala por cualquier saliente, y Lucy accede a lugares pequeños) y uniéndose sus fuerzas adquieren muchas otras nuevas. Y lo mejor de todo es que un segundo jugador se puede unir a la aventura en cualquier momento y ser partícipe de forma directa. Sin duda, una mecánica de juego perfecta que te mantiene entretenido durante horas. Además, los desafíos a superar están inspirados en los del filme y abarcan distintos estilos de juego (puzzles, combates, mini-juegos, plataformas...) para que en ningún momento se vuelva pesada y monótona la aventura. Y es que, según vayas progresando irás desbloqueando nuevas habilidades que harán más complejo el desarrollo. Detalle importante, ya que una vez que se coge el tranquilo a este tipo de juegos, si su mecánica no evoluciona se vuelve bastante cansina

## «UN SEGUNDO JUGADOR PODRÁ UNIRSE A LA AVENTURA EN CUALQUIER MOMENTO»

(como le sucede al ya tan manido desarrollo de *Harry Potter*). Asimismo, las armas que se irán consiguiendo van desde la típica espada, hasta la peculiar Zampoña (un instrumento musical que amansa a las fieras). Aunque posee un PEGI alto, el juego no tiene límites de edad, es recomendable para todo aquel que guste de la imaginación y quiera revivir una épica aventura al estilo *El Señor de los Anillos*. El único pero que se puede achacar a *Las Crónicas de Narnia* es el alejamiento excesivo, en algunas ocasiones, de la cámara. Ésta no es controlable y se coloca de manera cenital haciendo que los personajes sean de un tamaño minúsculo. Por lo demás gráficamente es de ensueño, localizaciones variadas, con particularidades en cada uno de sus rincones, y la reproducción física de los personajes es fiel al aspecto de los actores del filme. Las voces están dobladas al castellano, pero lo más destacado del apartado sonoro son sus melodías, que en ocasiones consiguen emocionarte. ■ **Anna**

## SECUENCIAS DE LA PELI

Un fascinante largometraje de la factoría Disney que podrás ver en el juego, ya que contiene infinidad de secuencias de ésta. Entre fase y fase desbloquearás unos minutos de la película, como la de la pantalla, en la que se ve a Susan preparándose para utilizar el arco. Sin duda, la inclusión de tantas secuencias del filme original es otro de los alicientes que te motivarán para seguir avanzando en la aventura.



■ Controla a los cuatro hermanos de manera simultánea y haz uso inteligente de sus habilidades. Peter es el más valiente, Susan la inteligente, Edmund hábil y Lucy chiquitita



■ Ogros, enanos, orcos, demonios... Libera a Narnia de la maldición

## LAS CRONICAS DE...

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Control simultáneo de los cuatro personajes.
- [+] Un segundo jugador se puede unir en cualquier momento.
- [+] Fiel reproducción de la historia y estética de la película.
- [-] Perspectiva de la cámara algo lejana.

12+

- 9.0 **GRÁFICOS:** Aparte de la lejana colocación de la cámara, lo demás es perfecto: localizaciones, diseño de personajes, engine...
- 9.3 **AUDIO:** Banda sonora cautivadora, evocadora y correcta para la acción. Las voces están dobladas al castellano.
- 9.2 **JUGABILIDAD:** Sencilla y de dificultad progresiva. Lo mejor, el control simultáneo de los personajes.
- 9.1 **DURACIÓN:** Quince intensos niveles con infinidad de secuencias de la película dan mucho de sí. Aunque se le hará corto...

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Una buena historia, con secuencias de la peli, una magnífica producción y una jugabilidad que, aunque no es original, está muy bien aprovechada. Atrévete a romper el maldición que reina sobre Narnia, te aseguro que no te arrepentirás.



PlayStation 2





## UN POQUITO DE ROL

Esta vez, la aventura posee ciertas dosis de RPG, pues además de coleccionar cromos para ver imágenes de secuencias de la película, estos podrán potenciar los poderes de los magos. Así, si reúnes suficientes cromos podrás asignarlos a cada personaje a tu gusto. Es decir, si quieres que Harry sea más resistente y utilice durante más tiempo *Magius Extremus* otórgale al principio de las fase dichas cartas.



■ Para desbloquear nuevos niveles, tendrás que encontrar Escudos Trimago

# HARRY POTTER

## Y EL CALIZ DE FUEGO

*El mago, la brujería y Hogwarts tienen un duro competidor*



COMP. ROL:  
ELECTRONIC ARTS  
DESARROLLADOR:  
EA GAMES  
DISTRIBUIDOR: EA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
GÉNERO:  
AVENTURA/ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-3  
MISIONES: 10  
PERSONAJES: 3  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
MEMORY CARD: 111 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ. NO  
FVP REC. 59,95 €  
<http://www.ea.com>

Más oscuro, mucha acción y menos hechizos ñoños. El juego es exigente y no es para menos, este año tiene que competir con la tan aclamada peli de Disney, *Las Crónicas De Narnia*. Además, como Harry ya es casi mayor de edad se ha propuesto este curso afrontar misiones más adultas. Así, y sin contemplaciones, la aventura arranca en plena huida de un campamento tras asistir a un partido de *Quidditch*. Conjuros combinados, hechizos de ataque (*Flipendo*) y otros más avanzados como *Wingardium Leviosa* son los que deberás invocar, pues durante cinco minutos estarás rodeado de peligrosas criaturas a las que tendrás que hacer frente si no quieres quedarte con las ganas de ingresar en el cuarto curso de Magia y Hechicería. Es cierto

que no es necesario haber jugado a anteriores entregas, ya que la mecánica es similar a la de otros títulos de acción y en todo momento te indican qué hacer, pero habrá cosas que te suenen a chino. El lenguaje que se utiliza es muy particular, gracioso en muchas ocasiones y fiel al ideado por su autora J.K. Rowling, y tendrás ocasión de aprenderlo como si lees el libro original, sólo que en lugar de pasar páginas aquí tendrás que pulsar X, Cuadrado, Círculo y Triángulo mientras te las ingenias para ir superando y desbloqueando misiones. Son un total de diez, entre las que se halla el Torneo de los Tres Magos, Mundiales de *Quidditch*, clases de Defensa contra las Artes Oscuras y Herbología, y por supuesto el enfrentamiento contra Lord Voldemort (¿esta vez





## A LA DE TRES

Eso es lo que tendrás que decir para mover objetos pesados o para ejecutar hechizos combinados. Y es que, con *multitap*, podrás revivir la aventura con dos colegas en el momento que quieras. Y si juegas solo, no te preocupes, porque la consola se encarga de guiar a los personajes que tú no controles. Tú decides, en solitario o en compañía.



Una de las pruebas del Torneo es dar esquinazo al dragón pilotando una escoba



«UN TOTAL DE 10 NIVELES TE LLEVARÁN POR EL MÁGICO MUNDO DE HOGWARTS»

qué forma humana habrá escogido el malo de la película?). **El Cáliz De Fuego** abandona la mecánica de la anterior edición (*El Prisionero De Azkaban*), en el que el jugador podía controlar a los tres personajes de manera simultánea simplemente pulsando un botón, para otorgarle más acción. De este modo, las plataformas y rompecabezas han desaparecido y ha entrado en juego un nuevo valor, «la cooperación». Conecta a tu consola un *multitap* y comparte con dos amigos las aventuras de Harry, Ron y Hermione. Además, con los cromos conseguidos podrás «agraciar» a cada personaje con habilidades especiales y así hacerlos más poderosos. La diversión está asegurada, pues a los duelos mágicos en el Bosque Prohibido y en los exteriores de *Hogwarts* hay

que añadir las pruebas del Torneo: vuela sobre una escoba voladora y deja atrás al dragón, sumérgete en las profundidades del Lago Negro con el fin de rescatar a Ron, y adéntrate en un «lioso» laberinto para encontrar la Copa de los Tres Magos. Un planteamiento de juego perfecto, sin duda, pero tristemente no se puede decir lo mismo de su calidad técnica. Estéticamente ha perdido el colorido de anteriores versiones, y lo peor de todo es que gráficamente es inferior a la versión de **PlayStation Portable**. Su *engine* en ocasiones es poco suave y la nitidez de las texturas brilla por su ausencia. Algunos efectos visuales pueden sorprender, como la ejecución de hechizos, pero poco más destaca ante la igualdad de las localizaciones. ■ **Anna**

## HARRY POTTER Y...

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El argumento es original y está lleno de humor blanco.
- [+] Un montón de niveles y miles de objetos para recolectar.
- [-] El desarrollo es muy convencional.
- [-] El control, sobre todo en el salto, no es demasiado preciso.

8.8

**GRÁFICOS:** Se siguen echando en falta secuencias del filme, otras licencias si las incluyen... Texturas poco definidas y engine pobre.

9.0

**AUDIO:** Banda sonora de la película, aunque durante el desarrollo del nivel las melodías escasean. Perfecto doblaje al castellano.

9.1

**JUGABILIDAD:** Control sencillo, lástima que hayan suprimido la posibilidad de controlar a los tres personajes simultáneamente.

8.9

**DURACIÓN:** No es un juego eterno, pero te llevará tardes completar al 100% las diez misiones que incluye.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Si eres un incondicional de Potter, *El Cáliz De Fuego* no te delatirá. Eso sí, en jugabilidad el anterior, *El Prisionero De Azkaban*, era más completo (mini-juegos *EyE*, control simultáneo de los personajes). Al menos han incluido *multijugador*.



(SOBRE 10)  
PlayStation 2





COMPANÍA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
LONDON STUDIO  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN:  
REINO UNIDO  
GÉNERO: MUSICAL  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-8  
CANCIONES: 30  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-INGLÉS  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORY CARD: 318 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 59,95 €  
CON MICROFONOS:  
29,95 € SIN MICROS  
<http://www.singstardata.com>

# SINGSTAR'80S

El Karaoke de Sony C.E. hace un repaso por algunos de los mayores hits (en inglés) de los años 80

**E**l revival ochentero no es, ni mucho menos, un fenómeno exclusivo de España (pese a toda la mercadotecnia surgida alrededor del recuerdo de la «movida madrileña» y aquella teleserie de José Coronado que daba más vergüenza que nostalgia). Ingleses, italianos, franceses, alemanes o españoles, da igual... todos los que rozamos (o hemos superado) la treintena tenemos grabadas a fuego la música de aquellos años. En Sony lo saben, y por ello han apostado con *SingStar'80s* por centrarse específicamente en la década de los 80. Hasta ahora, en anteriores volúmenes de *SingStar*, se habían incluido canciones de aquella época junto a temas actuales, pero *SingStar'80s* es el primero 100% ochentero. La selección de canciones es insuperable, quizá la mejor de los *SingStar* publicados hasta la fecha porque abarca todos los géneros. Hay Rock (Alice Cooper, Marillion, Europe), Rap (Run DMC, Vanilla Ice)



y por encima de todo, Pop (desde Madonna y Culture Club a Erasure o The Cure). En total, 30 auténticos hits que incluyen los videoclips originales (con un par de excepciones: Dolly Parton y Survivor). Y eso supone otro valor añadido para *SingStar'80s* ya que, como todo el mundo sabe, aquella década supuso la edad de oro de los videoclips. El nacimiento de la MTV revolucionó la promoción de la música y todos los grupos se lanzaron a una carrera frenética por crear los videoclips más alucinantes.

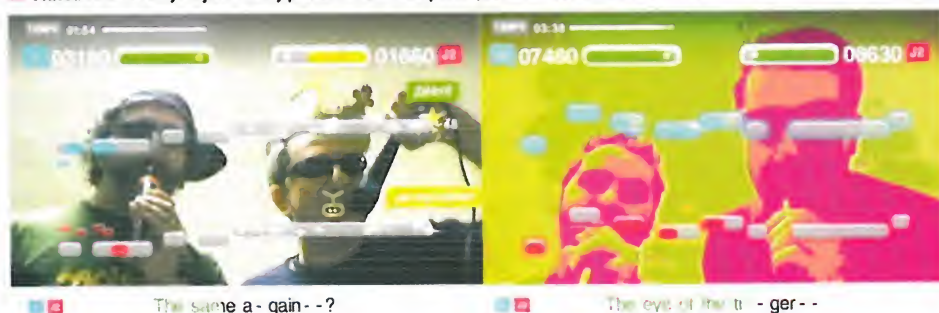
Jamás volvería a repetirse la frescura, el vanguardismo, la osadía de aquellos vídeos musicales. Y algunos de ellos están presentes en *SingStar'80s*, junto a otros más cutres pero de una innegable carga cómica. Ver a Billy Joel de gasolinero, y bailando, en *Uptown Girl*, y a George Michael (en su época Wham) meneando el pantaloncito en *Wake Me Up Before You Go Go*, no tiene precio. Y eso por no hablar de

## CANCIONES INCLUIDAS

Alice Cooper	Poison
Belinda Carlisle	Heaven Is A Place On Heart
Billy Joel	Uptown Girl
Blondie	Atomic
Culture Club	Karma Chameleon
Deez's Midnight Runners	Come On Eileen
Dolly Parton	Nine To Five
Duran Duran	Rio
Erasure	A Little Respect
Europe	The Final Countdown
Fairground Attraction	Perfect
Foreigner	I Want To Know What Love Is
Frankie Goes To Hollywood	The Power Of Love
Kate Bush	Running Up That Hill
Katrina And The Waves	Walking On Sunshine
Madness	Our House
Madonna	Material Girl
Marillion	Kayleigh
Nena	99 Red Balloons
Run DMC	It's Tricky
Simple Minds	Don't You (Forget About Me)
Soft Cell	Tainted Love
Starship	We Built This City
Survivor	Eye Of The Tiger
Tears For Fears	Everybody Wants To Rule The World
The Cure	Just Like Heaven
The Pretenders	Brass In Pocket
Tina Turner	Simply The Best
Vanilla Ice	Ice Ice Baby
Wham!	Wake Me Up Before You Go Go



Conecta la cámara EyeToy a tu PS2 y podrás verte en tiempo real, mientras cantas, con multitud de efectos visuales





## CARA Y CRUZ DE UNA DÉCADA PRODIGIOSA

Mitificada hasta la náusea, la década de los 80 nos dejó recuerdos maravillosos y otros que poblarán nuestras pesadillas hasta el día de El Juicio Final. Esta es sólo una muestra...

### PARA RECORDAR...



Las recreativas



La Bola de Cristal



Las Game&Watch



La Pandilla Basura



Viernes 13 y secuelas



La serie de televisión V



El Spectrum

### PARA OLVIDAR...



Sólo dos canales de TV



Los calentadores



El pelo cardado



Naranja



Verano Azul

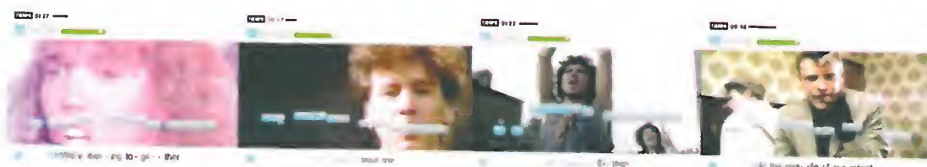


Los Pecos



Las cargas del Spectrum

## «SINGSTAR'80S ES EL MEJOR REGALO QUE UN TREINTAÑERO SE PODRÍA ENCONTRAR BAJO EL ÁRBOL ESTAS NAVIDADES»



Europe, el quinteto de ¿heavys? suecos que hizo tararear a todo Europa aquello del *Final Countdown*. Lógicamente, habrá muchos que echen en falta artistas emblemáticos de los 80 (¿dónde están Michael Jackson, Bon Jovi o U2?) pero el objetivo de *SingStar'80s* es cautivar al mayor espectro posible de usuarios, al estilo *Kiss FM*, con temas directos y pegadizos. En cuanto a la ausencia de artistas españoles (posiblemente el único punto flaco de este *SingStar*) la respuesta está en el lanzamiento de *SingStar Pop* en España hace poco menos de dos meses, por lo que Sony C.E. ha preferido dejar éste tal y como fue concebido desde *London Studio*. En otros países (que no gozaron de un *SingStar Pop* exclusivo en su idioma) se ha optado por sustituir algunas canciones por éxitos autóctonos o bien otros que tuvieron mejor acogida comercial en sus respectivos mercados durante aquella época. De esta forma, la versión francesa de *SingStar'80s* incorpora temas de INXS y Imagination, la alemana de Modern Talking (¡Agh!) y

Limahl (el de *La Historia Interminable*) y la italiana de Umberto Tozzi y Zucchero. Habría sido genial incluir algún *single* de Alaska y Dinarama o de Radio Futura, pero la selección de *SingStar'80s* es tan perfecta que alguien siempre se habría quejado al descubrir su canción favorita fuera de la versión española (bueno, menos en el caso de Dolly Parton, a la que nadie echaría de menos). El *handicap* de que todas las temas sean en inglés tiene sus consecuencias, no sólo en el previsible «corte» de la gente a la hora de cantarlas, sino en las ventas. Lógicamente, una canción de Madness no tiene el tirón comercial que una de El Canto del Loco, lo que va a hacer que se distribuyan menos unidades de *SingStar'80s* de lo que nos gustaría. Yo no perdería el tiempo y me haría con una copia antes de que se agote. O eso, o verse «condenado» estas navidades a cantar otro tema de El Arrebato, Melendi y otras de las opciones nacionales que ofrece *SingStar Pop*. ■ **Nemesis**

TIEMPO 01:35

01280



And... all - -

### SINGSTAR 80S

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La variedad de géneros: Rock, Rap y mucho Pop.
- [+] El buen gusto a la hora de elegir los grupos: Madness, Simple Minds, Nena, Softcell, Survivor, Culture Club, Alice Cooper...
- [-] La ausencia de canciones en español.

**90 GRÁFICOS:** Disfruta de la edad de oro de los videoclip. Nunca se pudo superar su frescura e imaginación.

**93 AUDIO:** Están en inglés, de acuerdo. Pero la selección musical es IMPRESIONANTE. La mejor de cualquier SingStar.

**94 JUGABILIDAD:** Nuevo deporte olímpico para esta noche: imitar a los Europe con los amigos.

**93 DURACIÓN:** Jugar sólo es divertido, pero no es nada en comparación a cantar con (o contra) amigos.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** El mejor regalo que un treintañero podría encontrar bajo su árbol estas navidades. Alice Cooper, Simple Minds, Madonna, Survivor, Tears For Fears, The Cure... reviva la banda sonora de tu vida y desmelénate con tus amigos.



PlayStation 2

TIEMPO 00:27

00360



Her hair was like - da cur - ly

TIEMPO 00:55

01320



Lov - ing would be ea - sy

TIEMPO 00:38

00370



cre - dit



Nine - ty nine red bal - loons go - - by



Capcom y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a entrar en el terrorífico mundo de Resident Evil 4. Si quieres hacerte con uno de estos magníficos premios tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 15 de enero de 2006.

# resident evil®

**25 EDICIONES ESPECIALES DE R.E. 4  
Y OTROS REGALOS EXCLUSIVOS...**

**LOS PRIMEROS 15 PREMIADOS CONTARÁN  
REGALOS DE MERCHANDISING DE RE 4:**



**18+** PlayStation 2 **CAPCOM**

**¿Cómo se llama el protagonista de esta entrega de R.E.?**

**A) Angelina Jolines   B) Chris Redfield   C) Leon S. Kennedy**



ADemás con un pack que incluye estos  
1 CAMISETA, 2 PULSERAS Y 1 LLAVERO...

Y LLAVEROS

PULSERAS

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra residentps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: residentps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de enero de 2006.

©CAPCOM CO., LTD. 2005. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2005. ALL RIGHTS RESERVED. RESIDENT EVIL, CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox" and "Xbox GameCube" are trademarks of Microsoft. "Xbox" and "Xbox GameCube" are registered trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are owned by their respective owners.





COMPANIA: 2K SPORTS  
DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS  
DISTRIBUIDOR: TAKE 2  
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.  
GENERO: DEPORTIVO  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-4  
EQUIPOS:  
NBA + HISTORICOS  
COMPETICIONES: 6  
TEXTO-DUBLAJE:  
INGLES-INGLES  
NIVELES DIFICULTAD: 5  
MEMORIA Y CARD: 3580 KB  
OPCION 50/60 HZ: NO  
PVP REC: 39,99 €

Microsoft  
Xbox 360

# NBA 2K6

## Revolución en el sistema de control

**D**esde que apareció PlayStation 2, el género del baloncesto ha contado con dos representantes; *NBA Live* (Electronic Arts) y la saga *2K* (Take 2). La competencia entre ambas ha servido para que el nivel se eleve año tras año en busca de elementos diferenciadores. La pasada temporada, el aspecto más destacado fue la reducción de precio en *NBA 2K5*, aspecto especialmente importante cuando las diferencias de calidad son muy reducidas. En la nueva entrega, *Take 2* mantiene la estrategia ofreciendo una considerable reducción con respecto al precio habitual. Pero además, realiza un cambio radical en el sistema de control, en el

que gana importancia el *pad* direccional derecho. El citado *pad* tiene asignadas múltiples misiones que van desde el tiro hasta la defensa. Por lo que respecta al tiro, el tiempo de pulsación y la dirección son elementos claves para determinar la trayectoria de los lanzamientos. También sirve para realizar amagos, extensiones y rectificaciones de una forma totalmente intuitiva, ya que los movimientos del *pad* coinciden con los realizados por los jugadores. Los tiros libres se ejecutan con el mencionado *pad*, eliminando el equilibrio entre los botones «L» y «R» que se ha usado en las versiones anteriores. En la faceta defensiva, el *pad* derecho es la clave en los



«EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL SE HACE MUCHO MAS INTUITIVO TANTO EN ATAQUE COMO EN DEFENSA»

### NUEVA PRESENTACIÓN

Aunque desaparece la colaboración de la ESPN, la presentación del juego sigue siendo muy dinámica y televisiva, incluyendo múltiples secuencias y estadísticas.



## NIKE COLABORA EN EL MODO 2K6

En este modo, uno de los clásicos dentro de la serie, se parte de la creación de un jugador estableciendo todo tipo de detalles tanto físicos como en su indumentaria. Posteriormente se puede participar en una serie de partidos callejeros y pruebas de habilidad. Los resultados logrados permiten desbloquear nuevos partidos, contactar con compañeros de equipo y a la vez obtener puntos. Estos puntos pueden canjearse por nuevos complementos en los que se deja notar la colaboración de Nike. Así, entre la amplia variedad de premios se incluyen algunos de los modelos de zapatillas que han marcado una época dentro del mundo del baloncesto.





intentos de robo del balón, ya que la forma de pulsarlo determina el movimiento del brazo del defensor. Sin embargo, el nuevo control no se queda aquí ya que otro de los aspectos destacados es el denominado *Dual Mode*. Se trata de la posibilidad de hacer sencillas jugadas con sólo apretar dos botones; uno para activar la función y otro para determinar el movimiento de uno de los jugadores que no tiene la posesión de la pelota. El programa mejora los movimientos de los jugadores con la tercera generación de *Isomotion*. El resultado global es un control más intuitivo, a costa de renunciar a algunos elementos de la versión anterior como el conocido como «pase fuerte», que antes se ejecutaba con el Triángulo. La presentación es otro de los elementos que ha sufrido importantes cambios. Así desaparece la presencia de la cadena *ESPN* y con ella el estilo televisivo de la citada emisora. No obstante, se mantiene una espectacular

presentación con repeticiones automáticas, estadísticas de todo tipo y bastantes secuencias de animación (tanto de los jugadores como de las animadoras y del público). Este cambio también afecta a los comentaristas ya que Bill Walton y Michelle Tafoya han sido sustituidos por Kevin Harlan y Keny Smith. La campaña publicitaria está encabezada por *Shaquille O'Neal* y cuenta con la colaboración de *Nike*. La marca deportiva juega un importante papel en el modo 24/7 ya que muchos de los premios reproducen sus exclusivos modelos de calzado. Junto al mencionado 24/7, se añaden los habituales modos de juego, en los que hay que citar los cambios dentro del denominado como asociación. El mismo sigue manteniendo las opciones de *Manager*, aunque se elimina la opción que permitía observar un partido determinando el número de tiros de cada jugador y el tipo de defensa. ■ **CHIP & CE**

## ESPAÑOLES EN LA NBA

El programa cuenta con dos jugadores españoles, Gasol y Raúl López. Curiosamente los dos aparecen dentro de la plantilla de *Memphis*. Mientras que el primero participara en la mencionada franquicia, el segundo aparece como fruto de los traspasos previos a su vuelta al baloncesto ACB en las filas del *Akassvayu* de Girona. Por su parte, el momento en el que se cerraron las plantillas no ha permitido incluir a José Manuel Calderón en el equipo de Toronto, por lo que no podremos disfrutar del juego del extremeño.



## «ESTAMOS ANTE LA TERCERA GENERACIÓN DE MOVIMIENTOS DENOMINADA ISOMOTION»

■ Se incluye el modo On-line, la creación de una competición, o la de un partido estableciendo aspectos como el resultado o el tiempo restante

## EXTRAS

Dentro de los extras se ha incluido el denominado *Crib*. Se trata de una opción, importada de la saga *NHL 2K6*, en la que se recoge una sala con los diferentes trofeos que se van logrando. Por otra parte, se puede adquirir música o participar en minijuegos como los dardos o el *air hockey*, los clásicos dardos. Para poder acceder a estos extras hay que lograr una serie de puntos superando distintos retos, como número de puntos, triples, robos de balón, así como otros aspectos de tipo táctico.



## NBA 2K6

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El reducido precio del juego.
- [+] El nuevo control, mucho más intuitivo.
- [+] La variedad de opciones.
- [-] No están traducidos ni los textos ni los comentarios.

3+

- 95 **GRÁFICOS:** La reproducción física de los jugadores es magnífica. La presentación es muy dinámica.
- 86 **AUDIO:** Se produce un cambio en los comentaristas (Harlan y Smith). La música sigue dominada por el Hip-Hop.
- 96 **JUGABILIDAD:** El control se hace mucho más intuitivo tanto en defensa como en ataque. El pad derecho es la clave.
- 95 **DURACIÓN:** La oferta de modos de juego para rato. Además incorpora un nivel adicional de dificultad.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** El nuevo NBA 2K mantiene la política de precio reducido y aporta una completa renovación en el sistema de control que hace el juego mucho más intuitivo. Es una lástima que no esté traducido al castellano.







# CONFLICT GLOBAL STORM

*Bradley y sus muchachos se convierten en un efectivo grupo antiterrorista*

COMPANIA: SCI  
DESEARROLLADOR: PIVOTAL GAMES  
DISTRIBUIDOR: PROEIN  
PAIS DE ORIGEN: REINO UNIDO  
GENERO: GUERRA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-4  
MISIONES: 14  
VIDAS: 1  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORIA: CARD: 335 KB  
OPCION 50/60 HZ. SI  
PVP REC.: 59,95 €

11 años y más  
www.proein.com



■ Cada uno de los integrantes del grupo está especializado en una tarea determinada, aprovecha sus cualidades para tener ventaja



## MULTIJUGADOR

El juego On-line con PlayStation 2 no está muy extendido todavía en nuestro país. Aún así, *Conflict Global Storm* te invita a vivir la experiencia, y también a través de una red de área local. Pero si eres uno de los que aún no pueden disfrutar del juego a través de Internet, todavía puedes entretenerte con tus amigos jugando a pantalla partida con hasta 4 jugadores.

**«CONFLICT GLOBAL STORM SE DIVIDE EN 14 INTENSAS MISIONES POR TODO EL MUNDO EN LA LUCHA CONTRA EL TERRORISMO»**

La evolución de la franquicia *Conflict* parecía haber tenido su culminación con el capítulo dedicado a Vietnam. Pero, **Pivotal Games** ha vuelto a depurar todos los detalles, dejándonos un apartado gráfico bastante cuidado e intentando que de una vez por todas la Inteligencia Artificial que controla a los otros tres componentes del equipo esté ajustada. Sin embargo, los arreglos no han conseguido todavía que los personajes controlados por la máquina den al traste con una misión por no cumplir las órdenes que se les han dado. Aún así, como ocurrió con *Conflict Vietnam*, nos hemos llevado una sorpresa agradable al

comprobar que, dentro de sus limitaciones, se trata de un título sólido. Cuando se coge el tranquillo, *Conflict Global Storm* te mete de lleno en la lucha antiterrorista de la mano de Bradley y sus compañeros. Con 14 misiones que les conducirán a lo largo y ancho del mundo, desde plantaciones de droga en América del Sur hasta Corea, y un completo arsenal para hacer frente a las milicias terroristas. Pero sobre todo a una, a la organización neonazi *March 33*. El juego también incluye una opción de juego en red, ya sea a través de LAN (red de área local) o entrando en Internet, además de multijugador a pantalla partida. ■ **R. Dreamer**

## CONFLICT G.S.

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El juego es divertido.
- [+] El magnífico doblaje al castellano.
- [+] La Inteligencia Artificial puede dejarnos vendidos.
- [+] El control es a veces un poco traicionero.

16+

- 8.6 GRÁFICOS:** Pivotal Games: continúa mejorando el motor gráfico de la saga, aunque aún le queda por retinar.
- 8.1 AUDIO:** Afortunadamente el juego está doblado al castellano. Pero la banda sonora de *C. Vietnam* era mejor.
- 8.6 JUGABILIDAD:** Poco ha variado la mecánica, es divertida a pesar de las jugarretas de la Inteligencia Artificial.
- 8.2 DURACIÓN:** Los catorce niveles del juego dan mucho de sí, y además están los modos multijugador.

### PUNTUACION OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Si eres uno de esos «jugones» que disfrutan con los juegos que combinan acción a tiro limpio y estrategia, este *Conflict* te va a encantar, porque le vas a perdonar todos sus fallos. Y encima doblado y traducido con calidad al castellano.



PlayStation 2





COMPANIA: JOWOOD PRODUCTIONS  
DESARROLLADOR: COLDWOOD INTERACTIVE  
DISTRIBUIDOR: NOBILIS IBERICA  
PAIS DE ORIGEN: SUECIA  
GENERO: DEPORTIVO  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-2  
EQUIVADORES: REALES  
PRUEBAS: 6  
TEXTO DOBLAJE: INGLES  
NIVELES DE DIFICULTAD: 3  
MEMORIA CARB: 128 KB  
OPCION AGRADECER: NO  
PRECIO RECOMENDADO: 24,99 €

www.ski-racing2006.com



Después de cada prueba es posible observar la repetición desde cámaras en primera persona y desde otras situadas en diferentes puntos del recorrido



Tanto los esquiadores como las pistas son reales, reproduciendo la copa del mundo 2005-06

# SKI RACING 2006

## Esquí de corte clásico para PS2

Dentro de los deportes de Invierno se pueden diferenciar dos géneros: por un lado, los programas eminentemente *arcade* (tipo *Cool Boarders*), en los que los saltos y figuras son uno de los alicientes; y por otro, los que ponen el acento en la simulación. Por segundo año consecutivo, *Ski Racing 2006* se encuadra en el último grupo, recogiendo la esencia más clásica del esquí. A diferencia de los títulos que recopilan variadas disciplinas (desde el *curling* al *luge*), este programa se centra únicamente en el esquí alpino. Eso sí, ofrece cuatro tipos de pruebas (*slalom*, *slalom gigante*, *súper gigante* y *descenso*) junto a la denominada combinada. En cada una de ellas el control es muy realista, tanto en los giros como en la lograda sensación de velocidad. A ello se le une un acertado entorno gráfico en el que los giros de cámara colaboran para lograr un resultado más que creíble. Los escenarios reproducen, mediante la digitalización vía satélite, las pistas que forman la copa del mundo. El conjunto de licencias oficiales se completa con la presencia de esquiadores reales, con nombres como Hermann Maier o Kalle Palander. Por lo

que respecta a las opciones, hay que mencionar competiciones que van desde la creación de un esquiador hasta la posibilidad de que dos usuarios participen de forma simultánea mediante el sistema de *split-screen*. En definitiva, se trata de un programa que reproduce con gran realismo las sensaciones del esquí alpino en sus diferentes disciplinas. ■ **CHIP & CE**

### SKI RACING 2006

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La sensación de velocidad lograda en los descensos.
- [+] Las licencias oficiales en las pistas y esquiadores.
- [+] La similitud en las disciplinas afecta a la variedad.
- [-] El apartado sonoro tiene un papel muy limitado.

3+

**8.9 GRÁFICOS:** La animación y los movimientos de cámara logran un efecto muy realista.

**8.2 AUDIO:** Destaca la reproducción del sonido ambiente durante las pruebas. No hay comentarios y la música tiene un papel muy limitado.

**8.8 JUGABILIDAD:** El control es bastante intuitivo aunque presenta diferencias entre las distintas disciplinas.

**8.4 DURACIÓN:** Los tres niveles de dificultad y las distintas opciones aseguran una considerable duración.

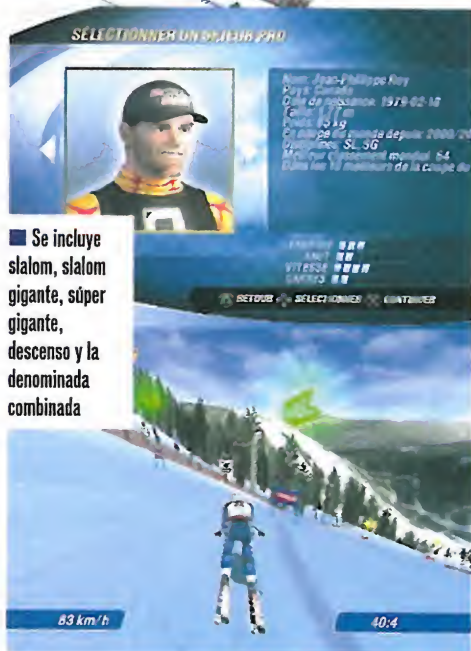
#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Para los alicionados a la simulación del esquí alpino en sus diferentes modalidades, este programa ofrece un perfecto equilibrio entre realismo y jugabilidad.



PlayStation 2

Se incluye slalom, slalom gigante, súper gigante, descenso y la denominada combinada







COMPANÍA: SEGA  
DESARROLLADOR: SONIC TEAM/SEGA  
STUDIO USA  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: PLATAFORMAS  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
FASES: 20  
VIDEOS: 3  
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS  
NÍVELES DIFICULTAD: 1  
MEMORIA CARO: 154 KB  
OPCIÓN E3/60 HZ: SI  
PVP REC.: 59,99 €

http://www.sega.com

# SHADOW THE HEDGEHOG

*Sega América continúa dilapidando el carisma de Sonic*

**D**efinitivamente, *Sonic* sigue sin tener fortuna en PlayStation 2. Un juego tan lamentable como *Sonic Heroes* jamás debería haber visto la luz del día, y este *Shadow The Hedgehog* no es mucho mejor. Los fans de Sonic, los que descubrimos al erizo azul en aquel mágico verano de 1991 (¡MegaDrive, cuanto te añoramos!), seguimos sin explicarnos qué oscuras razones empujan a *Sega* a seguir dejando en manos de ineptos (*Sega Studio USA*) las aventuras del personaje/estandarte de la compañía. Aunque el logo del *Sonic Team* figure en la carátula, cuesta creer que Yuji Naka haya tenido algo que ver en una producción tan irremediablemente mediocre como este *Shadow The Hedgehog*. Los gráficos son terribles, incluso en comparación al primer *Sonic* de Dreamcast. La espectacularidad visual, valuarde de la franquicia

y una de las armas a las que nos agarrábamos los seguidores de *Sonic* cuando otros usuarios atacaban su vertiginosa mecánica, brilla por su ausencia. Y no hace falta avanzar mucho para darse cuenta de ello: la primera fase es un caos, un despropósito donde el jugador intenta evitar que todo le mate, mientras todavía intenta descubrir las habilidades de este erizo siniestro llamado Shadow. Entre ellas, la posibilidad de utilizar armas, pilotar vehículos y determinar el posterior desarrollo del juego con sus acciones, ayudando a los «buenos» (Sonic y Cía.) o los «malos» (los invasores extraterrestres). Seguro que *Shadow The Hedgehog* atesora incontables virtudes, pero yo no he sabido encontrar ninguna de ellas. Sólo tiemblo al pensar que *Sega Studio USA* pueda encargarse del *Sonic* para PS3. ¿Que alguien les detenga! ■ **Nemesis**



■ Al contrario que Sonic, el macarra de Shadow es capaz de usar armas y vehículos



## SHADOW THE...

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Tú decides si ayudar a los buenos o a los malos.
- [-] Hasta los gráficos del Sonic de Dreamcast eran superiores.
- [-] El control del personaje es confuso y la cámara, nefasta.
- [-] ¿Para cuándo un Sonic en PS2 a la altura del personaje?

**6,9 GRÁFICOS:** Salvo las intros CG, que son una preciosidad, el resto del juego es un atentado para la vista.

**8,0 AUDIO:** La banda sonora, puro hard rock al estilo años 80, es lo mejor de *Shadow The Hedgehog*, lo que tampoco es decir mucho.

**6,8 JUGABILIDAD:** Uno no sabe si correr como Sonic, detenerse para disparar... Y encima, el sistema de detección es deficiente.

**7,0 DURACIÓN:** El juego es largo (y llegarás a manejar a multitud de personajes). ¿Pero tendrás paciencia para comprobarlo?

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** El intento de aportar un toque siniestro a la franquicia Sonic ha sido otra debacle, comparable a la de *Sonic Heroes*. O Sega no lo remedia, o para cuando llegue el Sonic de PS3 ya no le van a quedar seguidores.



PlayStation 2





COMPañIA: MIDWAY  
DESARROLLADOR:  
DIGITAL ECLIPSE  
DISTRIBUIDOR:  
VIRGIN PLAY  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
GÉNERO: ARCADE  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-3  
RECREATIVAS: 9  
CRÉDITOS: INFINITOS  
TEXTO-DOBLAJE:  
INGLÉS-INGLÉS  
NIVELES DIFICULTAD: 1  
MEMORIA CARO: 272 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP RECOMEN.: 29.95 €

www.midway.com

# MIDWAY 3

## ARCADE TREASURES

*Un epílogo algo desangelado para la colección de coin-op de Midway*

El catálogo de *coin-ops* de Midway es extenso, pero no tanto como para garantizar un tercer volumen de *Arcade Treasures* con el mismo contenido y calidad que los anteriores. En esta tercera entrega, la cifra de recreativas se ha reducido drásticamente (de 20 a 9), agrupadas bajo una misma temática: la conducción. Irónicamente, la *coin-op* que mejor ha soportado el paso del tiempo ha sido la menos ambiciosa a nivel gráfico. Hablamos de *Super Off Road*, el gran clásico para tres jugadores que adaptaba la adictiva mecánica del *Championship Sprint* al mundo de los 4x4, y que en su salto a PS2 sigue

ofreciendo las mismas risas y piques que en 1986. Los rudimentarios *Race Drivin'* y *S.T.U.N. Runner* no ofrecen otro interés que mostrar los vanguardistas intentos de Atari por introducir entornos poligonales en el mundo de la conducción (tres años antes de que Sega lanzara *Virtua Racing*). Más agradables de jugar son *Off Road Thunder*, *Hydro Thunder* y las dos entregas de *San Francisco Rush*, aunque sus gráficos han quedado obsoletos, y eso que en algunos casos sólo han transcurrido cinco años. Y ni siquiera conservan el encanto de *Badlands* o el mencionado *Super Off Road*. ■ **Nemesis**



Midway Arcade Treasures 3 no es demasiado generoso en extras, sólo hay algunos folletos publicitarios de la época. Al menos incluye la versión Track Pack de Super Off Road (ocho nuevos circuitos y buggies)



### MIDWAY A.T. 3

- 6.9 **GRÁFICOS:** El paso del tiempo ha sido cruel con estos arcades de conducción. Parecen de PSone.
- 7.0 **AUDIO:** Si en su día no pasaron a la historia por su música, ahora mucho menos.
- 8.0 **JUGABILIDAD:** Los San Francisco Rush son divertidos, pero no tanto como los Super Off Road.
- 7.5 **DURACIÓN:** Al final, el multijugador y el Super Off Road serán lo único que te alarán a este juego.

12+

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Una recopilación decepcionante, aún más teniendo en cuenta los dos extraordinarios volúmenes que lo precedieron. Lo único reseñable son Super Off Road y Badlands, aunque no llegan a compensar los 30 Euros que cuesta el DVD-ROM.



PlayStation 2



CONCURSO

# BATTLEFIELD 2 Modern Combat

**Electronic Arts, Nobilis y PlayStation 2 Revista Oficial** quieren que disfrutes la experiencia de Battlefield 2: Modern Combat con un mando exclusivo para el juego, el FPS Master. Si quieres ser el ganador de uno de los 25 lotes del concurso, compuestos por 1 Battlefield 2: Modern Combat + 1 mando FPS Master, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 15 de enero de 2006.







Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/o Donnell 12 26009 Madrid. Fecha límite: 15 de enero de 2006.

© 2005 Sunbeam LTD. © HUGO BOSS 2005. No other use or reproduction is allowed without the express written permission of the respective copyright owner. All trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners.



POR SUPERNENA

# GUÍA **COMPLETA**

*Para llegar hasta*



Compañía: UbiSoft  
Género: Aventura  
País de Origen: Francia  
Memory Card: 194 KB

<http://www.kingkonggame.com/>





Adéntrate en la Isla Calavera, hogar del Rey de los Monos y de cientos de criaturas prehistóricas. Pero no temas, te contamos paso a paso cómo llegar sano y salvo al final de la aventura, el modo de desbloquear todos los extras y una completa lista de trucos para que nada se interponga en tu camino

# PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

## 1. EL VENTURE

En esta fase lo único que tienes que hacer es relajarte y disfrutar de las vistas.

## 2. ISLA CALAVERA

Tras recobrar la conciencia, sigue al resto del grupo escaleras arriba hasta llegar a la cueva. Coge la pistola de Hayes y avanza por la cueva acabando con todos los cangrejos que salgan a tu paso. (Usa L2 para sacar el arma y R2 para disparar). Destroza la valla que bloquea el camino utilizando el botón R2 y desciende hasta el acantilado. Allí, ayuda a Hayes a abrir la puerta dejando pulsado R2 para agarrar la palanca de una de las columnas y el joystick izquierdo para



hacerla girar. Después de acabar con unos cuantos cangrejos, aparecerá uno más grande que los demás, al que

tendrás que disparar al vientre. Sigue avanzando y, tras el paso del avión, avanza hasta la caja, tirla al suelo golpeándola con R2 y recoge la munición y la escopeta que encerraba. Dispara contra la valla que te cierra el paso y elimina a los cangrejos que salgan a tu encuentro. Al llegar a la siguiente puerta, recoge la estaca del suelo con R2, encájala en el orificio de la columna izquierda con ese mismo botón y repite el proceso de agarrar la palanca y girar para abrir el acceso al final del nivel.

## 3. EN LA NECRÓPOLIS

Rompe la caja que hay colgada y recoge la escopeta que había en su interior. Sigue al grupo camino arriba y hazte con una lanza utilizando R2. Acércala al fuego, vuelve a pulsar R2 para que prenda y, finalmente, quema los arbustos que bloquean el paso. Dentro de la cueva, deshazte de todos los miriápodos y continúa por el camino que hay entre las rocas. Por el camino irán apareciendo más miriápodos y un pterodáctilo. Cruza por el tablón y recoge la munición y el arma de la caja. Protege a Ann mientras

trepas y, una vez que llegue arriba, alcánzala subiendo por los tablones (con cuidado de no caer al vacío). Acaba con los enemigos y quema los arbustos que bloquean el camino. Protege de nuevo a Ann mientras trepa para abrir la puerta. Una vez dentro, no te acerques a las arañas. Ensarta una de las orugas en la lanza y arrójala fuera de tu camino para que las arañas vayan hacia ella y alcancen el final del nivel cuando dejen vía libre.

## 4. ESCORPIONES

Sigue a la chica y acaba con los pterodáctilos que salgan a vuestro encuentro. Protégela mientras trepa y, a continuación, cruza la ciénaga nadando. Haz frente a los enemigos y sin perder de vista a Ann y cuando llegues a una zona de arbustos, quema lo de la parte de arriba. Sigue avanzando hasta una nueva zona de arbustos. Esta vez, tendrás que apuntar al candil en forma de máscara que hay en el puente. Sigue adelante hasta que veas al resto del grupo y pulsa el botón X para coger el rifle de francotirador que te ofrece Hayes. Con

él, dispara a los miriápodos que os atacarán y cruza el puente.

## 5. CERCA DEL MURO

Derriba la puerta con R2 y sigue a Ann. Utiliza las lanzas para atrapar libélulas y distraer con ellas a los enemigos. Cuando llegues abajo, derriba el candil y acaba con los enemigos que sobrevivan al fuego. Después, recoge la munición y dispara al siguiente candil. Continúa avanzando y dispara a los cuatro candiles y a los enemigos que queden. Ahora sólo queda seguir a Ann, ella se encargará de abrir las puertas hasta el final del nivel.

## 6. EL SACRIFICIO

Al comienzo de este nivel estás atado y no puedes hacer nada mientras el gorila se lleva a Ann. Por suerte,





☐ contarás con la ayuda de Denham que te desatará y te mostrará el camino. Esquiva las lanzas de los nativos y continúa hasta que Denham se detenga. Ahora, ve por el camino de la izquierda y dispara sobre los candiles. Te atacará un dinosaurio al que tendrás que atravesar con lanzas. Después, acaba con el resto de los enemigos y quema todos los arbustos. Debajo de uno de los candiles, hallarás la palanca para abrir la puerta del final del nivel.

## 7. TRAS LAS HUELLAS DE KONG

Sigue al cámara hasta que el pterodáctilo se lo lleve. Baja hacia el río y avanza por el camino que queda a la izquierda de la cascada cuidándote de los enemigos que salgan a tu encuentro. Destroza la valla y sigue adelante mientras acabas con venatosaurus y pterodáctilos. Cruza por el puente de tablas, recoge el arma y sigue por la siguiente tabla. Acaba con los pterodáctilos para rescatar a Denham y sigue por la derecha hasta la cueva. Tras liquidar a los venatosaurus, Denham te ayudará a abrir la puerta hacia el final del nivel.

## 8. HAYES

Sigue a Denham sin acercarte a las arañas. Sube la escalinata y usa lanzas encendidas para atacar a los dinosaurios (en la explanada hay una caja con munición). Con la misma herramienta, quema los arbustos que están a la izquierda de la puerta y encontrarás una de las dos palancas necesarias para abrirla. La otra está custodiada por las arañas.

Para distraerlas, recurre de nuevo a una lanza con una oruga como cebo. Con las dos palancas en su lugar, abre la puerta usando el método habitual. Hallarás una nueva caja con armas y munición para acabar con los miriápodos mientras te abres camino hasta el lugar donde está Hayes. Ten cuidado con los dinosaurios y sube hasta la

plataforma. Coge el arma que te ofrece Hayes y planta cara a los dinosaurios. Despeja el camino quemando los arbustos y abre la puerta con la palanca que hay entre las ruinas.

## 9. U-REX

Coge la munición y las ramas del suelo y sigue a tus compañeros. Mientras abren la puerta, ocúpate de distraer al tiranosaurio. La mejor forma de hacerlo será disparar a los pterodáctilos para darle de comer. Una vez veas la puerta abierta, escóndete entre las piedras para que el dinosaurio no pueda alcanzarte y espera. Después, abre la puerta y trata de cruzar el puente.

## 10. ANN

Avanza hasta el río, derriba la caja que ves colgando y ve hasta ella para hacerte con el arma que contiene. Deshazte de todos los venatosaurus que salgan a tu paso y avanza hasta que encuentres a Ann. Protégela de los ataques y continúa hasta la siguiente caja con munición (a tu derecha). De todos modos, ni siquiera los disparos impedirán que se lleven a Ann.

## 11. KONG

En esta fase manejarás al propio Kong. Para seguir al pterodáctilo que lleva a Ann, salta y trepa con el botón Cuadrado y espanta a los enemigos



con el «X». En lo alto de la colina tendrás que plantar cara al monstruo combinando el salto con el ataque para lograr un golpe especial. Una vez derrotado, levanta los escombros que bloquean el paso (con el botón Círculo) y ve tras la chica. Protégela de los enemigos y recógela al final (también con el botón Círculo).

## 12. EL CAÑÓN

Coge la pistola y la munición que cuelga de la caja sobre el puente, cruza los tablones de madera y

avanza hasta salir de la cueva. Evita a los brontosaurios y sigue hasta que



llegues a los arbustos que bloquean el camino. Quémalos y avanza hacia la cascada a través de la cueva protegiéndote de los miriápodos. Aparta a las arañas del puente usando un cebo y sal para terminar el nivel.

## 13. MIRIÁPODOS

Rompe la valla que hay a tu izquierda y coge el arma de la caja. Úsala para disparar el candil que hay en la zona donde están Denham y Hayes y para protegerles de los ataques enemigos. Seguidamente, baja por el sendero de la izquierda, haz frente a los pterodáctilos, cruza los tablones y recoge más munición de la caja. Acaba con los cangrejos que amenazan a tus compañeros y cruza el último tablón hacia la cueva. Desciende un poco y despeja la zona de enemigos. Después, atraviesa la cascada y deshazte de los miriápodos. Busca un candil en el techo y derribalo para que el fuego prenda la vasija. Rompe la valla y acaba con los enemigos que te esperan al otro lado. Vuelve a la vasija con fuego y prende una lanza. Arrojala a través de la abertura que hay a la izquierda de la cascada. De esta forma podrás utilizar el fuego en el otro lado. Quema los arbustos que hay en la sala donde te esperan tus compañeros y acaba con los enemigos que te atacarán a ti, a Hayes y a Denham. Después recoge la palanca que ocultaban los arbustos y colócala en la puerta para terminar el nivel.

## 14. BRONTOSAURIOS

Cruza el camino entre las patas de los brontosaurios y después sigue en la dirección en la que avanzan los animales. En el lado izquierdo encontrarás una caja con una escopeta y munición, muy útiles para hacer frente a los venatosaurus que pueblan la zona. Cuando llegues a

unas escaleras en el lado derecho, súbelas y cruza con cuidado por los tablones. Después, atraviesa la cascada para llegar donde está el fuego. Prende una lanza y arrójala hacia la vasija que verás a tu izquierda en lo alto de otras esca-



leras. Regresa a través de la cascada y utiliza el fuego de la vasija que has encendido para prender otra lanza y encender a su vez la vasija que hay en el templete. A la izquierda encontrarás la última vasija, enciéndela y protégete del ataque de los venatosaurus. Después, lleva una lanza encendida al lugar donde dejaste a tus compañeros y quema los arbustos que bloqueaban el camino. Un tiranosaurio aparecerá detrás de ti justo antes de terminar el nivel.

## 15. JIMMY

Avanza por la cueva y al llegar al exterior, rompe la caja que verás suspendida en el aire, hazte con la escopeta y la munición, y baja por el sendero con el arma a punto porque la zona está infestada de criaturas. Avanza hasta llegar a otra caja con munición y protege a Jimmy de los enemigos. Avanza por el río junto a Denham y Hayes. Al salir caeréis en una trampa y tendrás que repeler los ataques de varias hordas enemigas. Cuando se abra la puerta, evita las flechas de los nativos y espera a que quemen los arbustos para seguir tu camino. Cuando veas a Jimmy en la balsa, avanza hacia la izquierda. Espera a que el fuego enemigo queme los arbustos y cruza el río por el árbol de la izquierda. Cuidado con los nuevos ataques, ve hacia donde está Jimmy, coge la munición y sube a la balsa.

## 16. EN LAS BALSAS

Además de los ataques miriápodos, los nativos te atacarán con lanzas en llamas. Imita su técnica y prende fuego a sus puentes.



## 17. LOS RÁPIDOS

Evita los ataques de los tiranosaurios. Tus compañeros te dirán que les dispaes a la cabeza, pero es más efectivo quemar los arbustos de las orillas o darles de comer unos pterodáctilos.



## 18. LA LUCHA

De nuevo en la piel del Rey de los Monos, deshazte de los dos tiranosaurios. Luego levanta la columna y trepa hasta el tronco hasta encontrar a Ann. Después un par de enemigos te separan al final del nivel.

## 19. LOS PANTANOS

Frente a ti hallarás una caja con una pistola y munición. Si prefieres una escopeta dispara la caja que hay colgando y usa una rama con el fuego de la vasija para quemar los arbustos que te impiden llegar hasta ella. En el agua, ten cuidado con los dinosaurios anfibios: deja que crucen tus compañeros y cúbreles desde la orilla. Después, cruza tú el río, mientras Hayes te protege. Atraviesa otro tramo de río plagado de anfibios y al llegar a la orilla recoge el arma y la munición de la caja. Verás que hay un muro que sube hacia la vasija con fuego, mantén el equilibrio sobre el borde hasta llegar arriba y utiliza las



lanzas para quemar los arbustos. Antes de bajar, dispara a los anfibios que intenten atacar a tus compañeros mientras nadan y, cuando lleguen al otro lado, será el momento de echarse al agua. Las escaleras de piedra te llevarán al final del nivel.

## 20. PERSEGUIDOS POR EL U-REX

De nuevo con Kong «juega al béisbol» con los venatosaurus. Después, coge a Ann y sube por la columna. Déjala arriba para que despeje el camino mientras tú



liquidas a los enemigos. Cuando hayas acabado con todos, trepa por la pared y sigue a Ann río abajo. Tras abatir a una nueva oleada de dinosaurios, baja la cascada, protege a Ann y llévala contigo muro arriba. Salta por las paredes y los árboles hasta llegar a tierra firme. Rompe la puerta y sube con Ann por la columna. Déjala arriba para que coja una lanza y librate de los pterodáctilos que llegarán volando. Recoge de

nuevo a Ann y llévala hasta el fuego que había detrás de la puerta que has derribado. Protégela de la horda de enemigos que aparecerá y súbela otra vez a lo alto de la columna con su lanza encendida para que pueda quemar las estacas que te impedían subir por la pared. Sigue a la chica y usa el tronco para acabar con los dinosaurios que te atacan. Levanta los escombros que bloquean el paso y rescata a Ann.

## 21. EL TRONCO

Ante la furia de Kong no podrás evitar caer del tronco al agua. Cuando recobres la conciencia, nada hasta llegar a la orilla y avanza un poco hacia la derecha.

## 22. LOS NATIVOS DE LA ISLA

Con Kong protege a Ann de los venatosaurus y derriba los puentes de los nativos. Levanta la columna y salta hacia el tronco con Ann entre tus brazos. Avanza entre los enemigos, vuelve a tierra firme y sigue al siguiente tronco. Suelta a Ann para trepar. Después, recógela y continúa trepando y saltando hasta la columna.

## 23. SALVAR A ANN

Avanza hacia donde se halla Ann y baja por el sendero de la izquierda. Entre los arbustos verás lanzas para distraer a tiranosaurios mientras Ann abre la puerta. Luego, avanza con ella hasta dar con el resto del grupo.

## 24. LA CUEVA

En este nivel lo único que tienes que hacer es avanzar por la cueva, evitando las garras de Kong.

## 25. VENATOSAURUS

Avanza hasta donde veas una caja colgada, derribala con una lanza y coge la escopeta y munición. Después acaba con los venatosaurus y sigue a Ann. Baja por la cueva hasta llegar a una valla, derribala y atraviesa la



cueva evitando los miriápodos. Al llegar al final, baja por la cascada de la derecha hasta la vasija de fuego (custodiada por cangrejos). Utiliza uno de los huesos para lanzar la llama hacia el lugar donde está Ann. Desde allí, podrás arrojar una lanza a la vasija del medio. Prende allí otra lanza y sal de la cueva, sin olvidarte de encender la vasija que hay a la entrada. Vuelve a donde esperaba el resto del grupo y quema los arbustos que bloquean la puerta. Sigue a Ann y atraviesa la cascada. Liquid a los enemigos que salgan a tu encuentro hasta llegar a una vasija con fuego. Arroja una lanza en llamas a la vege-



tación que hay debajo y deshazte de los enemigos que sobrevivan al incendio. Coge la palanca que hay clavada en el tablón y, cuando te hayas librado de los miriápodos, vuelve con Ann por debajo de las columnas. De regreso a la puerta, usa la palanca para abrir la puerta del final del nivel.

## 26. LA CIÉNAGA

Un poco más adelante, hallarás una caja con una escopeta y munición para acabar con los venatosaurus. Captura una libélula con una lanza para distraer a las arañas del camino y, mientras, coge una lanza y préndela fuego. Con ella quema los arbustos y avanza con el grupo. Cúbreles mientras cruzan el río y luego nada hacia ellos. Avanza hasta el lugar donde te ataquen los pterodáctilos, dispárale y atraviesa la ciénaga protegiendo al grupo. Al llegar a tierra, coge munición. Rompe la valla y adéntrate en una cueva plagada de dinosaurios anfibios. Al salir completará el nivel.

## 27. LLAMANDO A KONG

Corre hacia el avión y cuando aparezca el tiranosaurio, corre tras el resto del grupo para refugiarte entre las piedras. Sube por las escaleras de

## UN POCO DE AYUDA...

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona Abajo. Círculo, Arriba, Cuadrado, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Suelta L1 y R1, y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado, pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará:

Todos los niveles: . . . KHst0ry  
Invencibilidad: . . . 8wonder  
999 de munición: . . . KH 999 mun  
Metralleta: . . . . . KHcapone  
Revólver: . . . . . KHtgun

Escopeta: . . . . . KHsh0tgun  
Rifle de francotirador: KHsnlper  
Lanzas infinitas: . . . . . lance Inf  
Un disparo mata: . . . . . GrosBras  
Todos los extras: . . . . . KHmuseum



la derecha y protege a Ann del ataque. Pronto Kong acudirá en vuestra ayuda.

### 28. KONG AL RESCATE

Cuando Ann sea secuestrada, levanta los escombros que bloquean el paso y comienza a saltar y trepar (cuidándose de los dos pterodáctilos). Librate de nuevos escombros, recoge a Ann y vuelve a saltar. Con cuidado alcanza la isleta que hay en la lava y desde ahí a la pared. Ya en la cascada, suelta a Ann y haz frente a un nuevo grupo de V-Rex.

### 29. EL AVIÓN

Acaba con los dinosaurios que atacan a Jimmy y, tras abrir la puerta, sube por las escaleras de tu derecha. Aprovecha que los animales se están devorando unos a otros y dirígete hacia donde está Jimmy. Para llegar hasta él, derriba una valla de madera. A la derecha encontrarás un templete con una vasija encendida. Usa el



fuego para quemar la maleza y acaba con los enemigos que habitan la zona. Acompaña a Jimmy al avión, a Jack de momento le toca quedarse.

### 30. HACIA LA GUARIDA

Avanza hasta la caja, derribala con una lanza y hazte con la escopeta y la munición que hay en su interior, perfecta para abatir a pterodáctilos. Avanza escaleras arriba hasta encontrar una valla, échala abajo y continúa por ese camino. Al llegar al claro, elimina a los enemigos y baja las escaleras. A la derecha verás unas columnas y, detrás, una valla que esconde munición. A la izquierda, verás una construcción idéntica en la que tendrás que prender una lanza para quemar los arbustos. Así, se despejarán unas escaleras. Sube por ellas y liquida al pterodáctilo cercano para atraer a las arañas hacia la carroña y hacerte con la palanca necesaria para abrir la puerta. Tras

ella, encontrarás una caja con munición de frente y un camino a la derecha que te lleva directo a la Guarida.

### 31. LA GUARIDA DE KONG

Avanza hasta la valla y derribala, hazte con la escopeta y munición de la caja y utilízala frente a los pterodáctilos. Adéntrate en la Guarida y avanza por la cueva de la derecha hasta que veas a Ann y a Kong. Acércate sigilosamente, llama la atención de Ann con el botón «X» y trata de huir con ella.



### 32. LUCHA EN LA GUARIDA

La guarida está repleta de serpientes y, manejando a Kong, deberás acabar todas. La manera más sencilla es utilizar como arma el cadáver de una de las grandes y machacar el botón «X».

### 33. ¡LIBRES!

Ve con Ann hasta las cataratas y sube a la balsa.

### 34. PERSEGUIDOS POR KONG

Sigue a Ann esquivando a los dinosaurios. Utiliza las orugas como cebo y las lanzas en llamas como arma contra el pterodáctilo. Quema los arbustos que bloquean el camino y continúa hasta el final del nivel.

### 35. DAR LA VUELTA

Utiliza las lanzas para exterminar al dinosaurio que os ataca. Derriba el candil para quemar los arbustos y protege a Ann. Espera a que la flechas de los nativos quemen los arbustos y avanza mientras esquivas los ataques. Al llegar a la cueva, habrás completado el nivel.

### 36. DE VUELTA AL POBLADO

Sube las escaleras y derriba el candil de la derecha. Repite la operación

con todos los candiles y vuelve al principio a por fuego para quemar los arbustos que queden. Quedará al descubierto un pasadizo que llevará a Ann directa a una trampa nativa.

### 37. LA CAPTURA DE KONG

Con Kong salta hacia la puerta para destrozarla y acaba con los nativos. Derriba la siguiente puerta y trepa la pared. Acaba con los nativos de todas las plataformas hasta llegar a la que está rodeada de madera. Regresa a la plataforma anterior, levanta las ruinas y destroza la valla. Acaba con los nativos y destroza la siguiente puerta. Salta hasta donde está ella, cógela y aléjate. Trepa por la columna, deja a la chica arriba para que queme las estacas que bloquean el paso y salta hacia la pared. Baja la cascada con Ann y avanza hasta que seas atacado.

### 38. KONG HA CAÍDO

Alcanza a Denham y Ann donde yace el mono.

### 39. EN LAS CALLES DE NUEVA YORK

Pulsa «X» repetidamente para escapar de los grilletes. Sigue de frente destruyendo las verjas. Al llegar al túnel metálico, pulsa el botón Cuadrado para saltar sobre el agujero. Utiliza Círculo para coger los coches y utilizarlos como arma y continúa hasta llegar al autobús que



corta el paso. Apártalo de tu camino y sigue avanzando. Cuando te encuentres con Ann, es hora de subir a...

### 40. EL EDIFICIO DEL EMPIRE STATE

Por mucho que trates de defenderte, King Kong acabará cayendo dando lugar al final del juego.

### 41. LA MUERTE DE KONG

Secuencia final del juego.

## -EXTRAS

Tráiler (Desde el principio)



Créditos (Desde el principio)

Bocetos de Weta: Escenarios, parte 1 (5% del juego)

Filtro de película antigua (5% del juego)

Bocetos de Weta: Escenarios, parte 2 (Código On-line 1)

Bocetos de Weta: Criaturas (50% del juego)



Bocetos de Weta: Kong, parte 1 (75% del juego)

Inversión horizontal (100% del juego)

Filtro de contraste de imagen (Código On-line 2)

Bocetos de Weta: Kong, parte 2 (2.000 puntos)

Bocetos de Weta: Escenarios, parte 3 (50.000 puntos)

Entrevista con Peter Jackson (75.000 puntos)



Bocetos de Weta: Kong, parte 3 (100.000 puntos)

Bocetos de Weta: Kong, parte 4 (150.000 puntos)

Entrevista con Philippa Boyens (Código On-line 3)

Final alternativo (100% del juego y 250.000 puntos)



# HAZ PlayStation®2 Revista Oficial - España CON NOSOTROS



**¡TU OPINIÓN CUENTA!  
AYÚDANOS A CREAR  
LA REVISTA A  
TU GUSTO**

Entra en

[www.zetatecnologia.com/encuestaps2](http://www.zetatecnologia.com/encuestaps2)  
y colabora con nosotros rellenando un  
sencillo cuestionario sobre la revista  
y tus juegos favoritos

**ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES SORTEAREMOS  
10 PACKS CON DOS JUEGOS  
WRC RALLY EVOLVED  
Y RATCHET GLADIATOR**



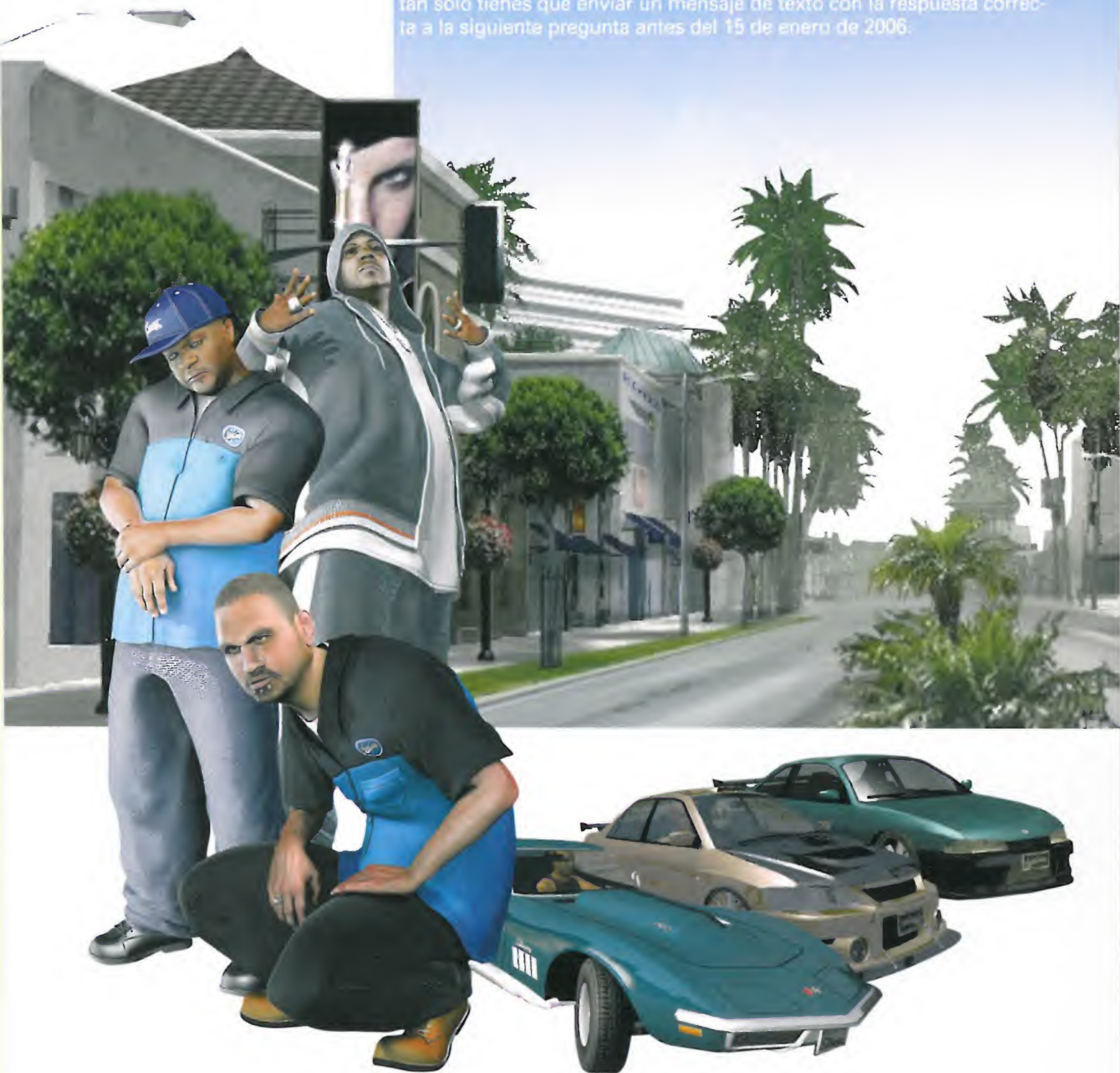
LOS GANADORES SERÁN CONTACTADOS DIRECTAMENTE POR TELÉFONO O CORREO ELECTRÓNICO POR LA REVISTA PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL



CONCURSO

# L.A. RUSH

**Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de participar en las carreras más locas de Los Ángeles, con L.A. Rush. Si quieres ganar 1 juego L.A. Rush para PlayStation 2 + 1 Banda Sonora, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 15 de enero de 2006.







**40**  
**Bandas Sonoras**

12

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de enero de 2006.

[illegible]



# NEED FOR SPEED MOST WANTED

## DESBLOQUEA EL CASTROL

### SYNTEC FORD GT

En la pantalla de «Pulsa Start», presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

## DESBLOQUEA EL DESAFÍO

### BURGER KING

En la pantalla de «Pulsa Start», presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

## DESBLOQUEA UN MARCADOR EN

### LA TIENDA ONE STOP

Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo.



# 50 CENT BULLETPROOF

## BULLETPROOF (INVENCIBILIDAD)

Introduce ny'sfinestyo en la pantalla de códigos.

## MIKE MODE (ARMAS MÁS PODE-ROSAS)

Introduce the hub is broken en la pantalla de códigos.

## EMPTY N' CLIPS COUNTERKILL

Introduce workout en la pantalla de códigos.

## TRACK ACTION 26

Introduce orangejuice en la pantalla de códigos.

## VIDEO MY BUDDY

Introduce sayhellotomylittle-friend en la pantalla de códigos.

## VIDEO SO SEDUCTIVE

Introduce killa1 en la pantalla de códigos.



# CHICKEN LITTLE

Introduce cada código en la sección de «Códigos de Trucos», dentro de la sección «Extras» en el menú principal:

## ROPA INTERIOR

Gorra, Gorra, Camiseta, Camiseta.

## CABEZA GRANDE

Gorra, Casco, Casco, Gorra.

## PIES GRANDES

Gorra, Guante, Guante, Gorra.

## PANTALONES DE PAPEL

Bate, Bate, Gorra, Gorra.

## GAFAS DE SOL

Guante, Guante, Casco, Casco.

## CRESTA GIGANTE

Bola de béisbol, Bate, Bate, Bola de béisbol.

## INVENCIBILIDAD

Bola de béisbol, Bola de béisbol, Bola de béisbol, Camiseta.



# TRUE CRIME

## NEW YORK CITY

### MUNICIÓN ILIMITADA

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo en la pantalla del mapa.

### TODAS LAS CANCIONES

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

### ENERGÍA INFINITA

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo en la pantalla del mapa.

### MODO ULTRA FÁCIL

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo, Círculo en la pantalla del mapa.

### MODO SUPER COP

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, Triángulo, X, Triángulo, Triángulo en la pantalla del mapa.

### MINIJUEGO REDMAN GONE WILD

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

### LUCHAS DESBLOQUEADAS

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

### CARRERAS CALLEJERAS DESBLOQUEADAS

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, Triángulo, X, X, Triángulo en la pantalla del mapa.

### TRAJE NUEVO EN LA PUMA STORE

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Triángulo, X, Círculo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

### 1.000.000\$

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona Cuadrado, Cuadrado, Triángulo,

Cuadrado, Triángulo, Cuadrado en la pantalla del mapa.

### DOBLE DAÑO

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona X, X, Cuadrado, X, X, X en la pantalla del mapa.



# RESERVA YA!



Figura 18 Cm  
PVP 19,25€  
(Serie limitada)



SIN CITY  
PVP 21,95€



KILL BILL 1  
PVP 9,95€



KILL BILL 2  
PVP 9,95€

## EL PACK DEL PECADO

POR SOLO

# 41,95

AHORRO 19€

Limitado a 100 unidades, disponible 15/12/05

## Las CRÓNICAS de NARNIA



NARNIA PS2 + LIBRO NARNIA = 71,30€  
59,95€ 11,95€ PRECIO PACK  
RESERVA EN TU CENTRO MAS CERCANO 67,95€

# CONFLICT

## GLOBAL STORM

### MODO TRAMPAS

Presiona L1, R1, L1, R1 y Círculo cuatro veces para acceder a este menú. (No sumarás puntos pero podrás elegir misión, guardar las veces que quieras y contarás con munición infinita)

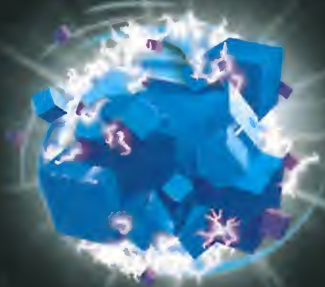


## The Big Orange

Consultar lista de centros españoles en  
[www.serviorange.com](http://www.serviorange.com)

# 902 014 995





¡PONTE  
LAS PILAS!



Sin duda alguna, estas navidades se plantean como las mejores para PlayStation 2. Han salido una gran cantidad de títulos de cara a las fechas navideñas, y lo mejor de todo es que la calidad de la mayoría de ellos es muy superior a la media.

Mientras que algunas compañías de la competencia ya han dado el paso a la siguiente generación lúdica, seguimos sin tener imágenes de juegos auténticos, noticias sobre la potencia real o el precio y características técnicas definitivas de la esperadísima PlayStation 3.



## CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

### Dragon Ball Z para PSP

Hola, me llamo Santiago y soy un apasionado de PlayStation 2. Estas son mis preguntas:

- 1.- ¿Saldrá alguna adaptación de *Dragon Ball Z* para PSP?
- 2.- ¿Saldrá alguna otra versión de PlayStation Portable, aparte de las que ya conocemos?
- 3.- Estoy pensando en comprarme un juego de conducción, ¿cuál me recomendáis, *Ridge Racer* o *Toca Race Driver 2*?

Santiago.

1.- En el Tokyo Game Show de 2004, entre los títulos que serían lanzados próximamente para PSP estaba una entrega de *Dragon Ball Z*. Por ahora, no se sabe nada del juego, pero lo que es seguro es que aparecerá un título protagonizado por Goku y compañía, tarde o temprano.

2.- Tan sólo han aparecido dos versiones de PlayStation Portable, la negra que todos conocemos y la blanca, llamada *Ceramic White*, que no ha salido del mercado nipón. Por ahora, Sony no ha mencionado nada sobre nuevos colores.

3.- Los dos títulos que mencionas son de conducción, pero son totalmente diferentes. *Ridge Racer* es un *arcade* puro y duro, en el que priman los derrapes exagerados y un control muy sencillo; *Toca Race Driver 2* es un simulador con todas las letras: tendrás que ajustar la velocidad en cada curva, acostumbarte al tipo de conducción de cada vehículo e incluso reiniciar una carrera por haberte salido en una curva. De tus gustos dependerá tu decisión, ya que técnicamente ambos programas son geniales.

### Nuevas licencias en PES5

Me gustan los juegos de coches y shooters en primera persona. No sé cuales son mejores y me gustaría que me respondierais estas preguntas:

- 1.- ¿Cuál es el mejor juego de coches *NFS: Most Wanted*, *Toca Race Driver 2* o *Burnout 3*?
- 2.- ¿*Delta Force* merece la pena o hay otros mejores?
- 3.- He oído que *Battlefield 2* es más divertido On-line que Off-line, ¿es cierto?
- 4.- ¿Se sabe algo de un GTA para PS2? ¿Y algún nuevo *Conflict*?

Marco Monte Solá, vía e-mail.

1.- Actualmente, la jugabilidad y la calidad gráfica de *Most Wanted* lo colocarían a la cabeza, aunque si prefieres un simulador «real» puede que te guste más *TOCA Race Driver 2*. Si lo tuyo son los *arcades* rápidos y directos no te lo pienses, hazte con *Burnout Revenge*.

2.- Si te gustó la película y te van los shooter muy estratégicos y de escenarios gigantescos, te encantará *Black Hawk Down*. Si quieres acción pura y dura en pequeñas pero intensas dosis, te recomiendo *Battlefield 2: Modern Combat*.

3.- Podríamos decir que todos los juegos son más divertidos On-line que Off-line simplemente porque te enfrentas a personajes controlados por personas, y no por la CPU. En el caso de *Battlefield 2* es difícil decidir cuál de los dos modos es más divertido, ya que Off-line es tremendamente rápido y adictivo.

4.- Parece casi imposible que Take Two nos sorprenda con un nuevo GTA para PS2. Suponemos que estarán trabajando ya en una nueva entrega para la nueva generación (PlayStation 3). Eidos y Pivotal Games acaban de lanzar

la última entrega de su saga; su nombre es *Conflict: Global Storm*.

### Farcry Instincts en PS2

Hola amigos de PS2, no hace mucho que leo vuestra revista, pero creo que es de las mejores. Tengo unas cuantas dudas, ahí van:

- 1.- ¿Cuánto costará la nueva PS3 en su lanzamiento? ¿Será muy cara?
- 2.- ¿Por qué los juegos son cada vez más cortos? Por ejemplo *Gun* tiene tan sólo 12 misiones. ¿Por qué no son todos como el *GTA San Andreas*, que tiene 150 misiones?

Rubén Cerdón, vía e-mail.

1.- Con PlayStation 3 está pasando igual que con PSP antes de su aparición. Los rumores son tan dispares (van desde los 300 Euros a más de 600) que hasta que Sony no confirme un precio no podemos aventurarnos a dar uno aproximado y fiable.

2.- Hacer un juego como *GTA* sólo se lo pueden permitir compañías de la talla de Take Two. Esa saga es la excepción que confirma la regla, ya que la gran mayoría de los videojuegos tienen una duración similar, dependiendo del género al que pertenezca. Si los juegos fueran películas, por ejemplo, su duración sería inmensa.

Enviad vuestras  
consultas a:

**PlayStation 2**  
*Revista Oficial - España*

Calle O'Donnell, 12  
28009 Madrid

Escribe **S.O.S.**

en una esquina  
del sobre, o manda  
un e-mail a

**ps2@grupozeta.es**

poniendo como asunto

**S.O.S.**



# LA BATALLA CONTINÚA.



## STAR WARS BATTLEFRONT II



EN STAR WARS BATTLEFRONT II, LA SECUELA DEL VIDEOJUEGO STAR WARS MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA, PUEDES LUCHAR EN TODAS LAS NUEVAS BATALLAS DE LA FORMA QUE TÚ QUIERAS. ADEMÁS, EN INÉDITOS PLANETAS, COMO JEDI Y, POR PRIMERA VEZ, EN EL ESPACIO. EL 2 DE NOVIEMBRE, LUCHA DE NUEVO.



DISPONIBLE PARA PLAYSTATION 2® SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO, PSP® (PlayStation®Portable), XBOX™ Y PC.

[www.swbattlefront2.com](http://www.swbattlefront2.com)

12+



\*PSP® is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires internet connection and Memory Card (8 MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logos and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All rights reserved. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. Xbox online users will need an Xbox Live™ account. Online play subject to online terms of use as may be available online at [www.swbattlefront2.com](http://www.swbattlefront2.com). LucasArts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved. \*Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.



POR MANUEL ARENAS

# TECNO

Tecnología a tu alcance

## PHILIPS PHOTOFRAME

*El complemento perfecto para los amantes de la fotografía digital*

**P**hilips está consiguiendo completar su catálogo de soluciones para el hogar digital con propuestas útiles y muy bien acabadas. El **PhotoFrame** es un buen ejemplo, al conjugar diseño y utilidad en una pantalla de 7 pulgadas que permite mostrar colecciones de fotos digitales como si de un marco de fotos convencional de 10 x 15 se tratase, pero con todas las ventajas de la tecnología digital.

### FOTOS SIN FIN

El **PhotoFrame** integra memoria interna para almacenar hasta 50 fotos en formato JPEG con la resolución nativa de 720x480 puntos, pero también integra un lector de tarjetas multiformato para poder disfrutar de colecciones más extensas. Este marco de fotos digital permite ver las colecciones de imágenes de maneras diversas. Ya sea pasando una a una las imágenes con tiempos de pausa entre ellas programable por el usuario, o bien mediante presentaciones o bien manualmente a través de los menús de control. Además, es posible navegar por medio de las colecciones de imágenes e incluso descargar fotos directamente desde un PC vía USB. También es posible configurar cuándo se va a encender y apagar el marco, de modo que funcione automáticamente durante un periodo de tiempo establecido de antemano. Si no se desea que funcione por las noches, se apagará automáticamente para encen-

derse él solo por la mañana, por ejemplo. Dispone de batería, con una autonomía limitada a menos de una hora, pero suficiente si se desea coger el marco para enseñar alguna foto de un modo especial o simplemente porque alguna vez apetezca acercarse más a alguna imagen. Su peso de sólo 730 gramos permite su manipulación sin problemas, y puede ubicarse tanto en modo apaisado como vertical. Para los «manitas», una opción interesante será la de confeccionar marcos a medida para personalizar este **PhotoFrame**, con un poco de tiempo e imaginación quedará muy bonito.

### VALORACIÓN

Un producto elegante, que encajará en cualquier hogar sin problemas, con el único inconveniente del cable de alimentación, aunque es un mal menor y necesario. A los amantes del buen gusto y la fotografía les resultará un complemento perfecto y un regalo idóneo para estas navidades. Preparar una emotiva colección de fotos y regalarlas «dentro» de este marco fotográfico digital será a buen seguro un acierto que además ocupará un lugar protagonista en el hogar durante toda la vida.

■ PVP-R.: 229€

### CLAVES



<http://www.philips.es>

### PHILIPS PHOTOFRAME

#### ■ FICHA TÉCNICA

- Pantalla: 7 pulgadas
- Superficie visible: 137 x 91 cm.
- Resolución: 720x480 puntos
- Lector de tarjetas: integrado (SD/MMC, Compact Flash, Memory Stick, Memory Stick Pro)
- Conexión: PC, USB
- Memoria interna: unas 50 fotos
- Peso: 730 gramos
- Baterías: 45 minutos de autonomía
- Alimentación: AC si



«ELEGANTE, PRÁCTICO Y BIEN ACABADO»



01. Un marco para mostrar decenas, cientos o incluso miles de fotos.
02. Su diseño es excepcional, dejando el protagonismo a las fotos.
03. Apaisado o vertical, su uso es idéntico al de un marco de fotos tradicional.
04. En el hogar será un aliado más para compartir buenos momentos en familia o con los amigos.



## BENQ MOBILE SIEMENS SL75

*Un teléfono perfecto para regalar*

Los teléfonos móviles siguen usándose básicamente para hablar y enviar SMS, pero en la actualidad ya es posible elegir terminales con capacidades multimedia suficientes como para sustituir a los reproductores de audio digital o incluso en algunas situaciones, como para capturar imágenes digitales. Si además se conjugan estas características con un diseño exquisito, se obtienen productos como el **Siemens SL75**. Su cámara de 1'3 Mega-píxeles incorpora un *flash* LED que extiende su uso a

situaciones con poca luz, y su teclado deslizante permite que su tamaño sea sumamente compacto y con elegantes formas redondeadas. su conectividad *Bluetooth* permite igualmente prescindir de los cables a la hora de usar manos libres, o de comunicarse con otros terminales. Su pantalla no es menos espectacular, con 262.144 colores y 1'8 pulgadas con 132 x 176 píxeles de resolución. Un buen regalo con un obvio uso práctico: estar en contacto con colegas, familiares y amigos



## MEMORIAS FLASH DE PRETEC

*Almacenamiento de calidad y a un buen precio*

Hoy en día, disponer de una buena capacidad de almacenamiento supone la diferencia entre una grata experiencia de uso de la tecnología digital, o un desaprovechamiento de la misma. Cámaras, teléfonos, reproductores de audio o incluso el mismo marco de fotos de **Philips** comentado en estas páginas, precisan de una memoria digital para almacenar contenidos. La gama de productos de **Pretec** cumple con este cometido tanto en los formatos *SD/MMC Card*, como *Compact Flash* o el más manejable de llave USB con un tamaño muy compacto.



## KISS TECHNOLOGIES DP-600

*Nuevos formatos para reproducir con la tecnología más actual*

La gama **DP600** de **Kiss** está a la vanguardia de la tecnología. Compatible con *Windows Media Video* de Alta Definición, la experiencia visual sólo estará limitada por factores ajenos al **DP600**.

Integra conexión de red para acceder a servicios On-line y al servidor de **Kiss** para la entrada a guías de programación o la actualización del *software*. Una referencia tecnológica, y un buen regalo para alegrar la vista.



## AURICULAR BLUETOOTH PLANTRONICS DISCOVERY 640

*Sólo 9 gramos y hasta 15 horas de autonomía*

**Plantronics** ha vuelto a revolucionar el mundo de los auriculares *Bluetooth* con el modelo *discovery 640*. Además de un original diseño y unas dimensiones difícilmente más apuradas, la tecnología integrada está totalmente puesta al día con *Bluetooth* 1.2 y multipunto, para poder cambiar de dispositivo fácilmente entre todo el abanico de terminales y equipos conectados con el **Discovery 640**. Además, lleva un sistema de carga compatible con los alimentadores de marcas de móviles más usadas. Otro detalle de agradecer es la presencia de un estuche para transportarlo y guardar todos los accesorios.



## REPRODUCTOR DE AUDIO DIGITAL PHILIPS GOGEAR SA178 (512 MB)

Regalar música es siempre un acierto. Y sobre todo si se atina con la selección. Sin duda, un regalo excelente para estas navidades podría ser una colección de música... pero lista para escuchar y llevarse a cualquier parte dentro de este excelente reproductor de audio digital de **Philips** con 512 MB de capacidad. Además, incorpora radio FM, grabación de voz y una pantalla OLED con una visibilidad ex-

celente. Por si fuera poco, quien desee personalizar aún más su regalo, podrá grabar de viva voz la dedicatoria, pues este **GoGear** también es capaz de hacerlo. La conexión con el ordenador es directa de tipo USB 2.0, sin necesidad de cables. Su autonomía es de 12 horas, y sus dimensiones de apenas 8 x 1'5 x 3 cm. Un buen regalo...





POR ANA MÁRQUEZ

# MODA

## Tendencias de última generación

### LA REALIDAD SUPERA A LA FICCIÓN

Como Hermann Maier nos ha comentado, imagen del título de esquí de Nobilis (que encontrarás en las páginas de esta revista), lo único que le falta al juego Ski Racing 2006 es sentir el frío y el dolor cuando te caes... Así que, si quieres dejar el mando por unas tablas de esquí o de snow, presta especial atención a los complementos de protección, así como el diseño de la tabla. Ya que dependiendo de la disciplina que quieras practicar (freestyle, freeride, alpino y carrera) unos modelos serán más aconsejables que otros.

Casco ligero con protección en las orejas para esquí alpino. De Cebel.



Gafas de ventisca con lentes de policarbonato. De Mormaii.



Reloj deportivo con original correa de «neumático». De Paul Versan



Bastón con punta extralarga para esquí de travesía. De Roxy.



Ligeras tablas de esquí para practicar freeride, así como esquí de travesía. De Roxy.



Tablas de snowboard diseñadas para el freestyle. De Quiksilver.



Mochila impermeable con varios compartimentos. De Delsey.



### Viene del espacio

Si tienes la suerte de estar en Nueva York y por un casual estás paseando por la Avenida Madison, déjate caer por la tienda que Geox a abierto. Es una pasada, ¡parece sacada de un videojuego de naves espaciales! Con un diseño totalmente futurista, posee dos plantas, allí se reúnen colecciones de calzado y ropa de Geox.



### La web más cool

No te quedes atrás y ponte a la moda. Visita la web [www.nikeacg.com](http://www.nikeacg.com) y descubre la nueva línea de ropa, calzado y accesorios de la colección de Invierno Nike ACG. Además, podrás descargar videos y entrevistas de los mejores riders europeos y nacionales.





# ¿ESQUÍAS O JUEGAS?

Las estaciones de esquí abren sus puertas y los deportes de Invierno invaden la temática de muchos videojuegos. Abandona el mando y averigua en tus propias carnes el realismo de estos «blancos juegos»



Chaqueta con capucha y protector suave de barbilla, se puede utilizar con casco. De Quiksilver.



Gorro de lana bicolor de Pull and Bear.



Gautes impermeables /transpirables con aislante de secado rápido. De Hugo Boss.

Pantalón con peto y protecciones laterales de nylon. De Nike ACG.



Bota para esquí de travesía, la caña posee tres posiciones. De Dynafit.



## ¡APÚNTATE A LA MODA DE LA CEBOLLA!

Si, ir con tantas capas como una cebolla te ayudará a no pasar frío. Que las temperaturas suben, quítate unas cuantas, si bajan añade unas más. Los indispensables son una camiseta que mantenga la piel seca y caliente, un jersey o forro polar, un mono/pantalón y un anorak que sea transpirable e impermeable de color llamativo (así si te pierdes en la nieve serás más localizable). No te olvides de protegerte las manos y la cabeza.



Anorak acolchado de plumón de ganso. De Nike



## ORO PARECE...

Los detalles dorados están en alza. Ve a la nieve vestida de metal precioso y brillará más que el sol. Todas las firmas este año poseen una colección de color oro y qué mejor que atreverse con un anorak de esta tonalidad para dar una nota de distinción entre tanta blancura.

Botas altas forradas por dentro para pasear por la nieve. De Adidas.

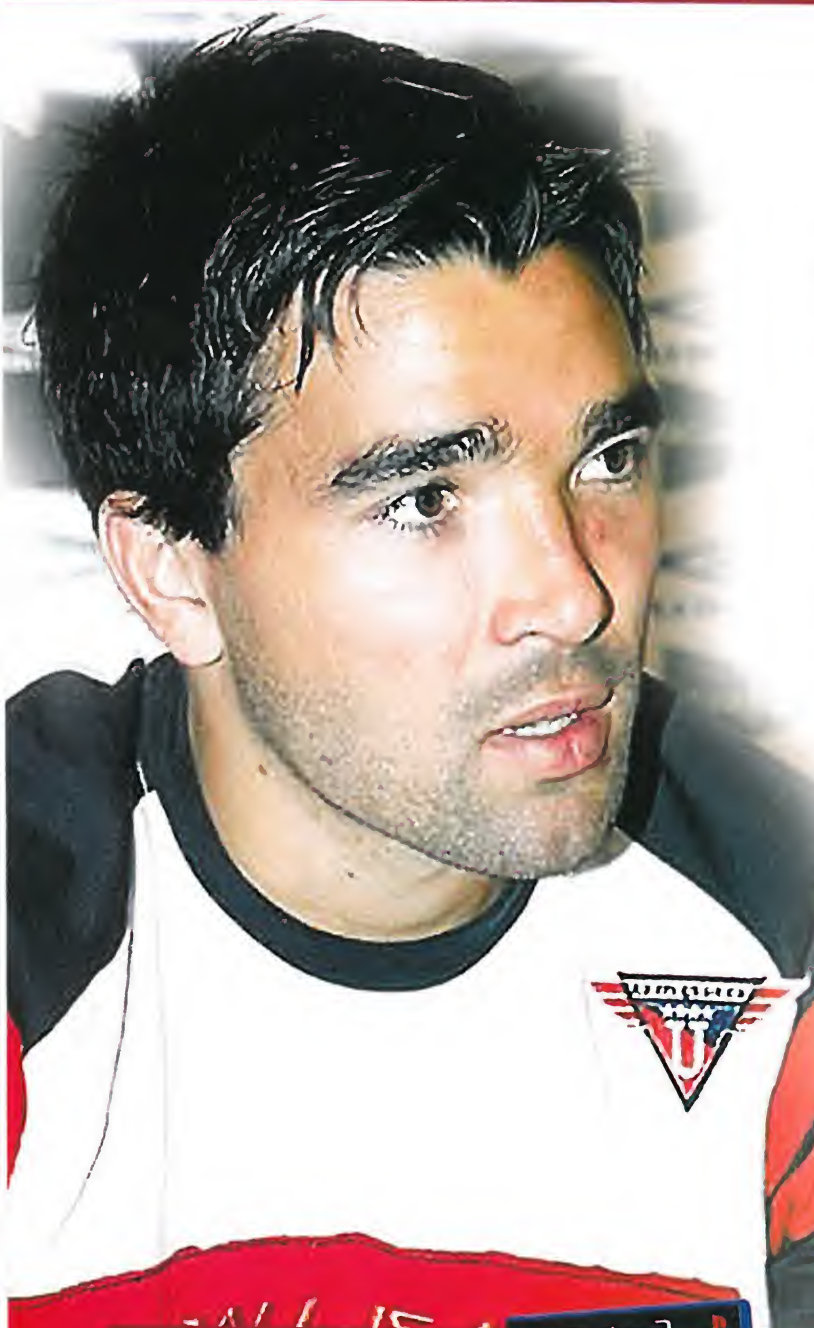




POR BERNARDO ACEBO

# REAL Y VIRTUAL

Famosos en tu consola



## Deco

**Después de haber metido goles jugando con él, hemos querido saber cómo es en la realidad el astro portugués**

Aparece en la tele cuando ves un partido del Barça y cuando enciendes tu consola con *PES5* o *FIFA 06*. Deco nos cuenta sus sensaciones en el momento más brillante de la temporada con motivo de la inauguración de una nueva tienda Umbro en El Corte Inglés de Vigo.

Estoy bastante a gusto en el Barcelona, y después de una primera temporada en la que logramos el título de liga aspiramos a repetir ese éxito e incrementarlo con la consecución de otras competiciones.

Tras su primera temporada en el fútbol español ¿qué diferencias encuentra con respecto al portugués? El fútbol español tiene más calidad y es competitivo. Militar en la liga española para los jugadores es más atractivo porque el nivel medio es alto.

¿Habrá alguna diferencia del Deco de la pasada temporada al de la actual? Cuando uno llega nuevo a un equipo todo lo que haces es bonito y llama la atención. La más complicada es la segunda temporada porque es en la que hay que consolidarse y afianzarse. Soy el mismo futbolista, al que le

gusta asumir la responsabilidad, pero la presión será mayor porque somos los vigentes campeones de liga.

¿Pesa la presión de ser el favorito? El Barcelona en cualquier competición que juega, al igual que el Real Madrid, siempre es favorito y la presión se nota, pero nosotros sabemos jugar con ella. Todos están pendientes de nosotros. La pasada temporada aguantamos perfectamente la presión cuando el Real Madrid se acercó en la clasificación. La única manera de cambiar las cosas es seguir trabajando con humildad y constancia.

Tras el primer tercio de una campaña en la que están depositadas muchas esperanzas en jóvenes jugadores como Lionel Messi, ¿crees que se está presionando mucho a las promesas?

Para los jóvenes es bueno porque se le dan oportunidades, que cada vez son menos porque los clubes apuestan por futbolistas contrastados. Yo llegué al fútbol portugués con 18 años a un equipo pequeño para intentar abrirme camino y después fiché por uno grande como el Oporto.







# KING KONG & movistar, juntos.



Disponible en PlayStation®2  
 y PlayStation®Portable



Descárgate el videojuego oficial y los  
 contenidos de la película.

Todo en:

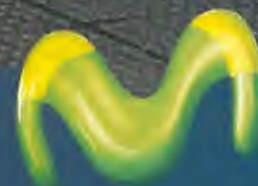
**emoción > novedades > king kong**

[www.movistar.es](http://www.movistar.es)  
[www.kingkong.com](http://www.kingkong.com)



Sony Ericsson K750i

Telefonica



movistar



POR VOLANDA GONZÁLEZ

# VIAJES

*Donde el protagonista eres tú*

## Una travesía

mu  
y fría...

*¿Amas el frío sobre todas las cosas?*

*¿Honras los deportes de riesgo?*

*¿Santificas los juegos de invierno?*

*Atrévete a cumplir*

*los mandamientos de la*

*Ley del perfecto esquiador*





■ La nieve ofrece, sin duda, una de las mejores caras del invierno. El pasado puente de la Constitución supuso el inicio de la temporada de esquí en las estaciones españolas



## LECH, AUSTRIA

Ubicada en un pueblo tírolés lleno de encantos y diversiones. Su temporada de esquí se extiende desde noviembre a finales de abril.



## ASPEN, COLORADO

Sus nieves son de las más famosas del mundo. Pendientes de vértigo en alturas también sobrecogedoras que van de los 2.400 a 3.700 metros.



## ST. MORITZ, SUIZA

Tiene una media de 322 días de sol al año. Es uno de los centros turísticos más conocidos del mundo. 350 kilómetros de pistas para los amantes del esquí.

MONTAÑAS NEVADAS

Seguro que eres de esos que, jugando a títulos como *SSX On Tour* o *Ski Racing 2006*, has soñado alguna vez en ponerte unos esquís para sentir en tus propias carnes esa adrenalina que se despierta cuando te deslizas sobre la nieve cristalina que se ve en la pantalla del televisor. Pues bien, atrévete y equípate bien, porque esta vez vas a probar la nieve de verdad. Te llevamos a los mejores lugares donde practicar el deporte rey de Invierno.

Las estaciones españolas de esquí lucen ya ese blanco radiante que te permite disfrutar al máximo de sus instalaciones. La nieve ha hecho acto de presencia en la Península Ibérica para goce y disfrute de los aficionados a los deportes de Invierno. Para que te hagas una idea aproximada de la importancia del esquí (y desde hace

unos años el snowboard) en nuestro país, basta decir que durante la pasada temporada, las diferentes estaciones de la Península recibieron más de 6 millones de visitantes. En total, España está salpicada de 900 kilómetros de pistas balizadas para todos los niveles y cuenta con 122.000 plazas hoteleras en las inmediaciones de las zonas de práctica de estos deportes blancos. Pese a que hay diferentes estaciones a lo largo y ancho de los sistemas montañosos de España, los apasionados de los deportes de Invierno no tienen duda a la hora de escoger su estación. Nos referimos a Baqueira Beret, en los Pirineos Catalanes y a Sierra Nevada, en Andalucía. No en vano, son las que ofrecen mayores superficies esquiables. En Baqueira Beret, la principal novedad de este año es la instalación de un nuevo telecabinas que parte del complejo resi-



## PREPÁRATE

Antes de dar el salto a la realidad, puedes realizar un entrenamiento virtual con dos de las últimas novedades en deportes extremos para tu PS2. Nos referimos a *SSX On Tour*, para los amantes del snowboard y a *Ski Racing 2006*. No tienes excusa.





## EL SNOWBOARD, ESTÁ MUY DE MODA

Hay muchos aficionados a los deportes de invierno que han cambiado los esquís por una tabla de *snowboard*. Al igual que ocurre con el esquí, puedes tomar unas clases antes de lanzarte por las pistas. En Madrid, el parque de Nieve Xanadú, te ofrece esta posibilidad.



Las caminatas por la nieve es otra de las opciones deportivas para el invierno. Una alternativa a deslizarse por las pistas

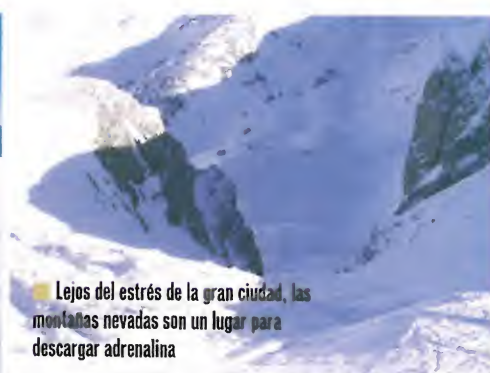
Si no dispones de equipo, tienes la posibilidad de alquilar uno en cualquiera de las estaciones



Antes de planear un viaje, consulta el estado de las pistas en [www.skinieve.com](http://www.skinieve.com)



Lejos del estrés de la gran ciudad, las montañas nevadas son un lugar para descargar adrenalina



¡Que no se me olvide!!!

- ✓ Asistir en Madrid a la Feria de Esquí
- ✓ Disfrutar de la noche en Baqueira
- ✓ Degustar cochinillo junto a la estación de La Covatiella (Béjar, Salamanca)
- ✓ Echar un vistazo a la ropa de Mombi Surf Shop, en Baqueira
- ✓ Entrenar con Ski Racing 2006 y SSX On Tour en tu PlayStation 2
- ✓ Visitar el bar de hielo «Absolut Icebar» en Milán (Italia)

□ dencial Val de Ruda y llega a la cota 1.800 junto al telesilla Bosque. Dispone de 78 cabinas de nueve plazas a las que los deportistas entran con los esquís en la mano, lo que permite mejoras en el embarque. En total puede transportar 3.000 personas por hora. Quienes opten por Baqueira Beret, además de poder toparse con algún miembro de la familia Real española o con protagonistas del *papel couché*, tendrán a su disposición 1.922 hectáreas de área esquiable (cantidad equivalente a 1.922 campos de fútbol) repartidos en 72 pistas (3 verdes, 38 azules, 25 rojas y 6 negras). El precio del *forfait* en esta estación es de 39 Euros para los adultos y 26 para los niños. Hay que descender hacia el otro extremo de España para encontrarnos con Sierra

Nevada. Quien apueste por este destino andaluz para dedicarse a los deportes de Invierno podrá disfrutar de 79 pistas y una longitud total de 84 kilómetros esquiables. Tiene capacidad para cerca de 50.000 esquiadores y sus precios oscilan entre los 37 Euros del *forfait* para adultos y los 24 Euros para los más pequeños. Cuando el sol cae y llega la hora de abandonar las pistas, la mayor parte de estaciones de esquí españolas están rodeadas de zonas de interés turístico y de ocio que permiten rematar con sobresaliente una jornada en la nieve. Recuerda que estas dos estaciones son sólo un ejemplo de las veintinueve que existen en nuestro país. Así que, seguro que siempre tendrás una cerca de tu lugar de residencia. No tienes excusas: trineo, esquí, *snow*, caminatas con raquetas, guerras con bolas de nieve. ¡Alguna ventaja tenía que tener el frío!





# Si te suscribes ahora **TE REGALAMOS** una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2



## SUSCRIBETE

**Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España***

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

**Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Países: 129 €**

Apellidos: ..... Nombre: ..... Edad: .....  
 Dirección: .....  
 Población: ..... C. P.: .....  
 Provincia: ..... Teléfono: .....

### Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
  - ☐ Giro Postal nº ..... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
  - ☐ Domiciliación Bancaria: Banco ...../ Sucursal ...../ DC ...../ Cuenta ...../
  - ☐ Tarjeta de Crédito nº ...../ Titular: .....
- Fecha caducidad ...../ Firma titular (imprescindible): .....

**Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O'Donnell, 12 28009 Madrid.**  
 Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.  
 \* Oferta válida hasta fin de existencias.



# CINE

Lo mejor de la cartelera



TÍTULO ORIGINAL:  
KING KONG  
DIRECTOR:  
PETER JACKSON  
GUIÓN:  
FRAN WALSH, PHILIPPA BOVENS Y PETER JACKSON (SOBRE UNA HISTORIA DE MERIAN C. COOPER Y EDGAR WALLACE)  
REPARTO: NAOMI WATTS, JACK BLACK, ADRIEN BRODY, ANDY SERKIS, JAMIE BELL  
GÉNERO: ACCIÓN Y AVENTURAS  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: UIP

POR BRUNO SÓI

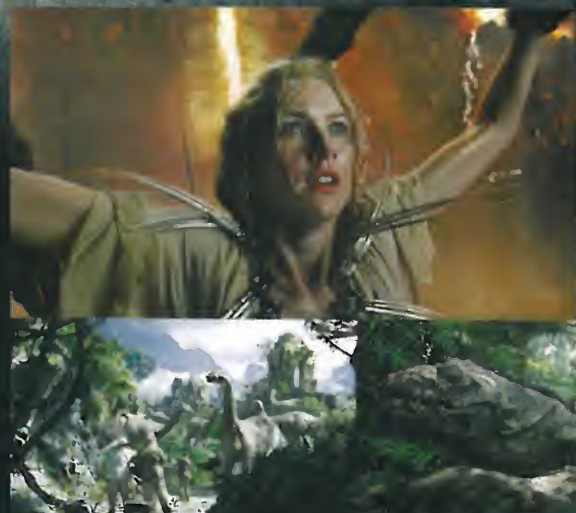
# KING KONG

*Peter Jackson resucita el gran mito del cine fantástico*

**E**l éxito de la trilogía de *El Señor de los Anillos* ha permitido a Peter Jackson hacer realidad un sueño de la infancia: resucitar a King Kong. El mítico simio gigante volverá a reinar en las pantallas de cine, y de la forma más realista y espectacular, gracias a los efectos especiales de WETA y el talento de Andy Serkis, que viajó hasta Ruanda para estudiar *in situ* a los gorilas. El actor se sometió posteriormente a la misma técnica de captura de movimientos que dio vida a Gollum para

recrear a Kong, el simio enamorado de la bellísima Naomi Watts que, con este filme, da el espaldarazo definitivo a su carrera. Junto a ella, en el reparto aparecen Jack Black, como el empresario sin escrúpulos que lleva a Kong hasta el mismísimo Nueva York (con el resultado conocido por todos), y Adrien Brody. Con 200 millones de dólares de presupuesto, *King Kong* se perfila como el estreno más importante de estas navidades, y un firme candidato a los Oscar del próximo año.

■ Ante todo, Peter Jackson quería dos cosas: respetar el espíritu del King Kong de 1933 y a Naomi Watts como protagonista. ¡Y ha conseguido ambas!





EL SITE DEL MES

X-MEN 3

<http://www.x3movie.com>



### Mucho más que un simple teaser

Aunque queda mucho para el estreno del filme (mayo de 2006), ya es posible ver un teaser muy revelador acerca de cómo será la tercera aventura cinematográfica de *La Patrulla X*. Las mayores sorpresas, ver a Kelsey «Frasier» Grammer encarnando a Bestia y el ex-futbolista Vinnie Jones dando vida a Juggernaut.

POR ISABEL GARRIDO

## EL EXORCISMO DE EMILY ROSE

*La duda razonable sobre la existencia de Lucifer*



TÍTULO ORIGINAL: THE EXORCISM OF EMILY ROSE  
DIRECTOR: SCOTT DERRICKSON  
GUIÓN: PAUL HARRIS BOARDMAN Y SCOTT DERRICKSON  
REPARTO: LAURA LINNEY, TOM WILKINSON, JENNIFER CARPENTER, JOSHUA CLOSE, CAMPBELL SCOTT, COLM FEORE  
GÉNERO: THRILLER/TERROR  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES

Efectos sencillos a base de un buen montaje que se enrosca sobre la música apropiada y un guión tratado con mimo, hace que el *Exorcismo De Emily Rose* sobrecoja al público durante todo su metraje. La duda que plantea el juicio a un cura acusado de cometer una negligencia que acabará con la vida de una joven que se creía poseída por el demonio, se convierte, al margen de creencias, en una entretenida película de corte judicial. La narración en *flashback* de la última parte de la vida de Emily Rose desencadena sustos que recuerdan al mítico *Exorcista* de 1973. Al final, lo que más puede llegar a asustar, realmente, es la coletilla de «basado en una historia real».

## KISS KISS BANG BANG

*Una comedia negra originalmente contada*

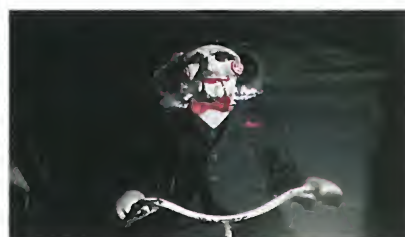


TÍTULO ORIGINAL: KISS KISS BANG BANG  
DIRECTOR: SHANE BLACK  
GUIÓN: SHANE BLACK, BASADO EN PARTE EN LA NOVELA DE BRETT HALLIDAY: «BODIES ARE WHERE YOU FIND THEM»  
REPARTO: ROBERT DOWNEY JR., VAL KILMER, MICHELLE MONAGHAN, CORBIN BERNSEN, DASH MIHOK, LARRY MILLER  
GÉNERO: THRILLER/ACCIÓN  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: WARNER SODEFILMS

Shane Black cuenta de un modo simpático y original (al menos lo intenta) una historia de asesinatos y detectives «nada al uso». Resulta muy llamativo ver a Val Kilmer interpretando a un sabueso gay con nada de pluma. Robert Downey Jr. sigue recuperando su vida profesional metiéndose en la piel de uno de esos personajes al que siempre le pasan cosas y que prueba a conciencia eso de que «no hay dos sin tres» en cuanto a líos se refiere. Entretenida comedia que mezcla el enredo, el *thriller*, la acción... todo con mucho colorido visual. De fondo una crítica a las absurdas y desmesuradas aspiraciones de fámaseo por parte del mundillo de Hollywood.

## SAW II

*Obligada vuelta de Puzzle*



TÍTULO ORIGINAL: SAW II  
DIRECTOR: DARREN LYNN BOUSMAN  
GUIÓN: DARREN LYNN BOUSMAN Y LEIGH WHANNELL  
REPARTO: DONNIE WHALBERG, SHAWNEE SMITH, TOBIN BELL, FRANKY G., GLENN PLUMMER, DINA MEYER  
GÉNERO: THRILLER/TERROR  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: DEAPLANETA

No podemos ser crueles y aplicar lo de «nunca segundas partes fueron buenas» pero sí que podemos hacer una versión de este dicho y apuntar que «nunca una segunda parte de *Saw* podía ser mejor que la primera». Lógicamente se quedaban cosas en el tintero sobre el malvado Puzzle en la primera parte, pero todo eso era una excusa perfecta para clavar al espectador en la butaca. El director y los guionistas de esta segunda entrega dicen que era obligatoria la vuelta de Puzzle, que el público lo pedía. La película es entretenida, pero algunos tenemos miedo de que Puzzle se convierta en un Freddy Krueger al uso en enésimas partes sobre sus crímenes.

POR B.S.

## LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

*Un pequeño avance de lo que nos ofrecerá 2006...*



LADY IN THE WATER

En palabras del propio M. Night Shyamalan, su próximo filme será «un cuento de hadas» protagonizado por Paul Giamatti.

[www.ladyinthewatermovie.com](http://www.ladyinthewatermovie.com)



THE FOUNTAIN

Hugh Jackman descubre la inmortalidad en una historia que abarca mil años. Dirige el siempre interesante Darren Aronofsky (Pi).

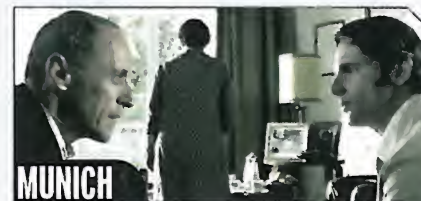
[www.apple.com/trailers/wb/thefountain](http://www.apple.com/trailers/wb/thefountain)



BLOODRAYNE

El alemán Uwe Bol sigue empeñado en manticillar todo tipo de licencias de videojuego. Kristanna Loken da vida a la popular cazavampiros.

[www.bloodrayne-themovie.com](http://www.bloodrayne-themovie.com)



MUNICH

La venganza israelí ante el atentado palestino durante las Olimpiadas de 1972, será el eje central de la nueva película de Spielberg.

[www.munichmovie.com](http://www.munichmovie.com)

POR ISABEL GARRIDO





# LAS CRÓNICAS DE NARNIA

POR ISABEL GARRIDO

*Disney busca el final de  
su Invierno creativo.*



Weta Workshop Ltd., responsables de las criaturas de la trilogía de *El Señor De Los Anillos*, han dado vida a los seres mitológicos de *Las Crónicas De Narnia*



## ESTUJIMOS EN EL ESTRENO MUNDIAL

*El evento tuvo lugar en el Royal Albert Hall de Londres*

**A**demás del Príncipe de Gales y la duquesa de Cornwall (Camila, para aquellos asiduos a la prensa rosa), al estreno mundial de la película asistieron la flor y nata de la gente VIP de Gran Bretaña. Destacamos a Bryan May, Cliff

Richards, Annie Lennox, Joan Collins, Miranda Richardson o Roger Moore. Protocolo británico, exhaustivas medidas de seguridad y nieve artificial en honor al reino cruelmente robado por la bruja blanca Jadis (Tilda Swinton) encandilaron a una gran cantidad de fans que desafiaron al frío y la lluvia londinense. Al final, muchos aplausos y un público entregado que ni respiró (incluyendo a los niños asistentes) durante las dos horas de proyección. Impresionante.



De izda. a dcha. el reparto principal: Skandar Keynes (Edmund), William Moseley (Peter), Georgie Henley (Lucy), Tilda Swinton (la Bruja) y Anna Popplewell (Susan)



TÍTULO ORIGINAL: THE CHRONICLES OF NARNIA  
DIRECTOR: ANDREW ADAMSON  
GUIÓN: ANDREW ADAMSON, ANN PEACOCK, CHRISTOPHER MARKUS Y STEPHEN MCFEELY. BASADO EN LOS LIBROS DE C.S. LEWIS  
REPARTO: TILDA SWINTON, GEORGIE HENLEY, SKANDAR KEYNES, ANNA POPPLEWELL, WILLIAM MOSELEY, JAMES MCARDY, KIRAN SHAH  
GÉNERO: AVENTURAS, FANTÁSTICA  
PAÍS DE ORIGEN: E.E.U.U., REINO UNIDO  
DISTRIBUIDOR: BUENAVISTA

**J**unto con la productora Walden Media, Walt Disney Pictures quiere que sus películas «no-animadas» florezcan de nuevo con la calidad suficiente como para encandilar al público más exquisito. Con la calma suficiente que se requiera, el director Andrew Adamson ensambló su idea del *Narnia* cinematográfico que deseaba basándose en los siete libros que escribiere C.S. Lewis. «El León, la Bruja y el Armario ha hecho volar la imaginación de millones de jóvenes mentes y les ha llevado hasta mundos llenos de fantasía... Uno de mis grandes retos era intentar retratar esos mundos», explica Adamson, cuyo nombre nos sonará gracias a *Shrek* y *Shrek 2*. El director neozelandés, además, explica que *Narnia* llega en el momento justo porque «hace

cinco años no se podría haber hecho *Narnia*: la fotografía, los efectos digitales para crear un león como Aslan o animales legendarios como los centauros o los minotauros, no existían para lograr la naturalidad y calidad que quería». Que esté tranquilo Adamson, porque él y su equipo lo han logrado. Estas *Crónicas de una tierra llena de habitantes fantásticos*, repletos de nobles sentimientos, ayudarán a los nostálgicos de películas como *El Señor De Los Anillos* a sobrellevar la soporífera cartelera navideña. *Las Crónicas De Narnia* enfrentan el porte físico y profesional (ojo a las interpretaciones) de la impresionante Tilda Swinton como la bruja Jadis, a la potente voz de Liam Neeson como el león Aslan... y eso es sólo una parte...



Cliff Richards y Bryan May. El miembro de Queen no pudo cumplir con la exigencia a vestir de etiqueta que pedía el protocolo. Se le perdona



# DVD VIDEO

*El mejor cine para disfrutar en casa*



DIRECTOR: IAIN SOFTLEY  
REPARTO: KATE HUDSON, GENA ROWLANDS, PETER SARGAARD, JOY BRYANT, JOHN HART  
GÉNERO: THRILLER/TERROR  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: UNIVERSAL HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD 9  
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1 SURROUND  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS  
P.V.P.: 19.99 EUROS



## La Llave del MAL

Por Isabel Garrido





Kate Hudson interpreta a una increíble enfermera que terminará acogiendo la sombra de una duda

## Una historia de miedo con final inquietante

**E**l título original de esta película es *The Skeleton Key...*, ahí lo dejamos para quien no la viera en cine y descubra su trama directamente para el mercado doméstico. Dicho lo cual, volver a recordar que no se deben ver los extras antes de la misma película en sí. *La Llave Del Mal* marca un engranaje perfecto de suspense que acaba cuando el espectador se queda livido, clavado en el asiento, petrificado, y es consciente de lo que acaba de suceder en el filme. Para noches de rayos y truenos.

### CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Todos los secretos de producción imaginables. *Making Of* y la selección del reparto en el que, junto a Kate Hudson, aparece un clásico como es John Hurt. También se incluyen comentarios del director y escenas inéditas. A todo esto se une un montón de reportajes sobre fantasmas y temas ocultos, que deben saborearse una vez vista la película para no dar demasiadas pistas.

### VALORACIÓN: 4/5

Es muy entretenida e invita a ser visionada una segunda vez para fijarse en esos detalles que aparentemente son insignificantes...

Por Bruno Sol

# HOSPITAL KINGDOM

Una escalofriante serie de TV con la firma de Stephen King y Lars Von Trier

**E**n los pasillos del hospital *Kingdom* se oyen gritos, pero no son los de los pacientes. Se ven niños, pero no es un centro infantil... El hospital *Kingdom* es un lugar realmente peculiar. No es para menos, teniendo en cuenta que fue edificado sobre las ruinas de un antiguo molino, incendiado durante la guerra civil americana. Todos los adultos que trabajaban en él lograron escapar, pero los niños no lo consiguieron. Ahora han regresado para reclamar la justicia de la que no disfrutaron en vida. El rey del terror, Stephen King, avala esta adaptación yanqui de la miniserie danesa de TV de 1994, obra del genial Lars Von Trier (*Dogville*, *Rompiendo Las Olas*).

### CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentarios de audio. Tres documentales (*Pacientes y Médicos: protagonistas en Hospital Kingdom*, *Diseñando Hospital Kingdom*, *La Magia de Antubis. Making Of*). Tráilers.

### VALORACIÓN: 4/5

Sólo los abonados de C+ habían tenido la oportunidad de disfrutar hasta el momento de esta serie, respaldada por excelentes críticas. Ojalá alguien se anime a distribuir también la serie de Von Trier.



DIRECTOR: CRAIG R. BAXLEY  
REPARTO: ANDREW MCCARTHY, BRUCE DAVISON, DIANE LADD  
GÉNERO: TERROR  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: SONY HOME ENT.  
TIPO DE DVD: 4 DVD 9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS  
P.V.P.: 34.99

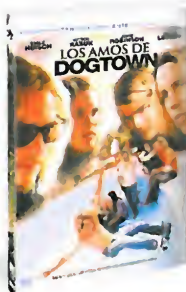






La película está repleta de caméos, de los Z-Boys originales y de leyendas de la talla de Tony Hawk

por Bruno Sol



DIRECTOR: CATHERINE HARDWICKE  
REPARTO: STING, JENNIFER BEALS, ANTHONY HIGGINS, CLANCY BROWN  
GÉNERO: ROMÁNTICA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...  
P.V.P.: 19,99 €

## LOS AMOS DE DOGTOWN

Sobre un guión del propio Stacy Peralta, la directora de *Thirteen* nos cuenta cómo Peralta y sus amigos (los Z-Boys) revolucionaron el mundo del *Skate* en la década de los 70.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5**  
Comentarios de audio de los Z-Boys. Escenas eliminadas y extendidas. 5 documentales. Comparación de *storyboards*.

**VALORACIÓN: 5/5**  
Una película imprescindible para cualquier aficionado al *skate*. Y la edición DVD es soberbia.



Un mundo romántico para esta novia de Frankenstein

por Isabel Garrido



DIRECTOR: FRANC RODDAN  
REPARTO: STING, JENNIFER BEALS, ANTHONY HIGGINS, CLANCY BROWN  
GÉNERO: ROMÁNTICA  
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO/EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: INGLÉS EN DD SURROUND Y CASTELLANO, FRANCÉS E ITALIANO EN MONO  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...  
P.V.P.: 19,99 €

## LA PROMETIDA

Curiosa adaptación de *Frankenstein* que hace hincapié en el amor más allá de la apariencia física. Para poner la guinda al exotismo, un *Swing* en sus mejores tiempos protagoniza esta historia.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5**  
Película del año 1985 con pocas perspectivas de edición digital cuando se rodó. Sólo comentarios del director.

**VALORACIÓN: 2/5**  
La oferta del disco encaja con su ajustado precio.



El jardín de la tortura quiere sacar lo peor de cada uno de los sujetos que entran en su juego

por I.G.



DIRECTOR: FREDDIE FRANCIS  
REPARTO: JACK PALANCE, BEVERLY ADAMS, MICHAEL BRUGANT, ROBERT HUTTON  
GÉNERO: INTRIGA  
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO  
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...  
P.V.P.: 11,99 €

## EL JARDÍN DE LAS TORTURAS

Película de los años sesenta basada en una historia de Robert Bloch (también firma el guión) a quien deberíamos recordar por ser el autor del libro en el que se basó *Psicosis*. Retratos sobre los rincones oscuros del alma.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5**  
Carece de dicho aspecto.

**VALORACIÓN: 4/5**  
Un producto para los buscadores de películas fuera del alcance de las videotecas más tópicas.



La pareja de detectives «existenciales» (Hoffman y Law) pondrá patas arriba la vida del pobre Jason (Watts)

por B.S.



DIRECTOR: DAVID O. RUSSELL  
REPARTO: DUSTIN HOFFMAN, LILY TOMLIN, JUDE LAW, NAOMI WATTS  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS... (AMBOS EN 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...  
P.V.P.: 19,95 €

## EXTRAÑAS COINCIDENCIAS

David O. Russell dilapidó un reparto impresionante (Dustin Hoffman, Jude Law, Naomi Watts...) con una de las ¿comedias? más absurdas del año, capaz de convertir los habituales delirios de Charlie Kaufman en un juego de niños.

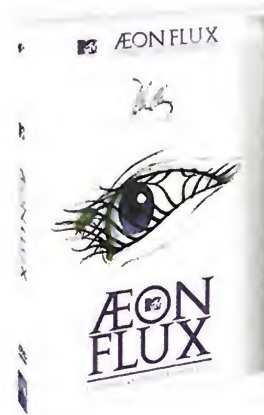
**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5**  
Comentarios de audio. Escenas inéditas. Anuncios. Tráilers.

**VALORACIÓN: 2/5**  
Una comedia «existencialista», rara como un perro verde y en la que hasta Naomi Watts sale fea.



## UNA SERIE DE CULTO EN TU DVD

Queda ya muy poco para ver en cine a Charlize Theron interpretando a Aeon Flux, la heroína de la serie de animación de la MTV. Toda una obra de culto, *Aeon Flux* nació en 1991, como uno más de los cortos que alimentaban el programa *Liquid Television* (emitido en La 2). Su popularidad motivó el lanzamiento de su propia serie, que acaba de ser recopilada en 3 DVD por **Paramount Home Ent.** En Estados Unidos acaba de ponerse a la venta, y en España lo hará durante los primeros meses de 2006. La versión *Zona 2* a la que hemos tenido acceso nos ha dejado más que impresionados. Además de incluir los diez capítulos de la serie, *Aeon Flux La Serie Animada Completa* ofrece dos documentales, *sketches*, *storyboards*, un repaso a otros trabajos de Peter Chung (el creador de la serie) y lo mejor de todo: el episodio piloto y los cortos originales de *Liquid Television*. Todo ello, en versión original subtitulada, al igual que sucedía con la edición VHS distribuida por **CIC Video** en 1997. El precio aun no ha sido confirmado.



## EL PASADO DE PETER JACKSON

Mientras *King Kong* arrasa las taquillas, **Universal** reedita su anterior trabajo antes de la trilogía de *El Señor De Los Anillos*. La nueva edición DVD de *The Frighteners* (estrenada aquí bajo el ridículo título de *Atrápame Esos Fantasmás*) incluye escenas eliminadas, comentarios de audio de Jackson, *Making Of* y documentales. De momento, sólo está disponible en Estados Unidos.





Mucha acción al estilo Hollywood, pero con factura oriental

por I.G.



DIRECTOR: JOHNNY TO  
REPARTO: NELLY CHEN, SIU-FAI CHEUNG, SUEZ LAM, MAGGIE SIU, NICK CHEUNG, SHIV HUNG HUI  
GÉNERO: ACCIÓN  
PAÍS DE ORIGEN: HONG KONG (CHINA)  
DISTRIBUIDOR: SHONEN FILMS  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO (D.D. 5.1), CANTONES (D.D. 2.0)  
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL Y CATALÁN...  
P.V.P.: 17,95 €

## BREAKING NEWS

El cine hongkonés sigue tratando de abrirse camino en Occidente (aunque no lo necesite) con películas de acción. En este caso también se hace una reflexión sobre el poder fáctico de los medios de comunicación. Como en *15 Minutos* pero a lo chino.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5**

Todo el contenido adicional que cabía esperar en un DVD como éste, para saber todos los secretos de cómo se hace cine *made in Hong Kong*.

**VALORACIÓN: 3/5**

Un ejemplo más del efecto de la Aldea Global.

Knoxville y sus amigos «masocas» te harán pasar un buen rato

por B.S.



DIRECTOR: VARIOS  
REPARTO: JOHNNY KNOXVILLE, CHRIS PONTIUS, BAM MARGUEIRA...  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.  
TIPO DE DVD: 4 DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS (EN ESTÉREO)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...  
P.V.P.: SIN CONFIRMAR

## JACKASS TEMPORADA 1

Al fin se edita en España la primera temporada de uno de los *shows* más desconcertantes y salvajes de la historia. Cuatro DVD que valen su peso en oro.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5**

La Gumball, ¿Dónde están ahora?, *Jackass Ed. Kelis*, *Jackass* en los VMA 2002. Abducción y Mono Nocturno 2 (ambos con Brad Pitt), galería de fotos.

**VALORACIÓN: 5/5**

Ver a Brad Pitt disfrazado de mono y haciendo el «cabra» con Knoxville no tiene precio... Y es sólo uno de los casi 300 *sketches* aquí incluidos!

Sorprendentemente esta actualización de la *Equina* de Jane Austen funciona mejor que la versión «académica» que protagonizó Gwyneth Paltrow

por B.S.



DIRECTOR: AMY HECKERLING  
REPARTO: ALICIA SILVERSTONE, STACEY DASH, BRITANNY MURPHY, PAUL RUDD, DAN HEDAYA, WALLACE SHAWN  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO (EN ESTÉREO), INGLÉS (5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, FRANCÉS, PORTUGUÉS, SERBIO...  
P.V.P.: 16 €

## CLUELESS ED. SUPER-PIJA

Paramount reedita en DVD una de las mejores (y más subestimadas) comedias de la década de los 90. Una audaz actualización de Emma, de Jane Austen, con la que Alicia Silverstone pudo demostrar que era más que la «chica mona» de los videos de Aerosmith.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5**

7 documentales exclusivos.

**VALORACIÓN: 4/5**

Los documentales son el único valor añadido a un filme que sigue ganando con cada nuevo visionado. Si no la tenías ya... ¿a qué esperas?



## PABLO GELMAN

Pablo Gelman nació en Buenos Aires en 1959. Ejerció de supervisor de efectos especiales de *IL&M* en *La Guerra De Los Mundos*. En su currículum figuran películas tan conocidas como *Independence Day*, los *Episodios I y II* de *Star Wars*, *Salvar Al Soldado Ryan* o *Master And Commander*. Con motivo del estreno en DVD de *La Guerra De Los Mundos*, tuvimos ocasión de entrevistarle en un hotel de Madrid.

¿A quién se le ocurrió que la gente se desintegrara en cenizas bajo los rayos de los marcianos? Fue del propio Steven Spielberg. Es una persona que siempre atesora un montón de ideas. Él no quería hacer una película de horror con sangre. Quería que la gente se convirtiera en humo, que la ropa flotara por los aires, representando el alma de las víctimas de los marcianos. ¿Con qué material prefieres trabajar? ¿Dando vida a universos totalmente nuevos, como el caso de *Star Wars*, o sobre escenarios reales, como en *La Guerra De Los Mundos* o *Master And Commander*?

Prefiero trabajar en efectos que sean invisibles. No es que no me guste trabajar con la ciencia-ficción, pero en *La Guerra De Los Mundos* quisimos que los efectos especiales fueran imperceptibles para los espectadores. Ese ha sido el mayor reto de la película.

John Knoll, uno de los padres del *Photoshop* abandonó Adobe para trabajar en Industrial Light & Magic con George Lucas. ¿Serías capaz de hacer el camino inverso? ¿Te gustaría trabajar desarrollando videojuegos? ¿Cuáles son tus juegos favoritos?

La industria está cambiando en este momento. La industria de los videojuegos y la de los efectos visuales cada vez están más unidas. Y la industria de los juegos se beneficia cada vez más de la industria de los efectos especiales. Cuando nosotros acabamos una película, todo esos efectos son aprovechados para el videojuego. En cuanto a mis juegos favoritos, me parece increíble lo que se está logrando con los deportivos. El otro día estaba viendo un juego de



béisbol con mi hijo y me quedé impresionado con la calidad de los gráficos. Por un momento parecía que estaba viendo un partido por televisión.

¿Cómo ves el futuro de los efectos especiales en el mundo del cine? ¿Crees que estamos sólo a unos pasos de crear actores virtuales, capaces de competir con Al Pacino o Russel Crowe?

Eso será lo próximo que vendrá, pero esta industria se revoluciona cada seis meses. Hay que estar invirtiendo dinero continuamente. Sospecho que recrear un humano totalmente digital, hasta ese punto, no será factible hasta dentro de diez años. Piensa que hace sólo cinco años no podíamos crear agua o fuego de forma realista, y ahora es muy sencillo. Por muchas razones, hacer una persona es aún más difícil. No es sólo la forma en que está realizada la piel, o los ojos. Es también el pelo, es el movimiento de la ropa. Todos estos parámetros son los que más problemas causan a la computadora a la hora de generar imágenes.



# CÓMIC & MERCHANDISING

Universos alternativos

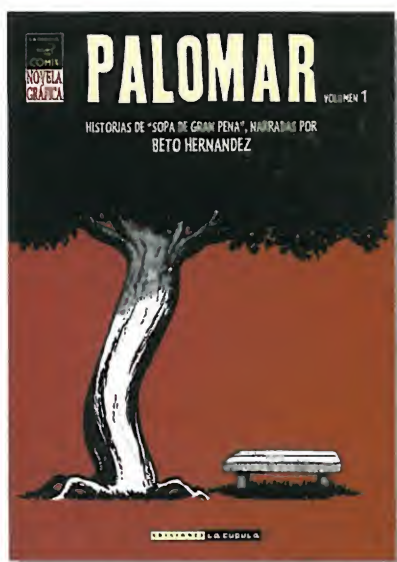
POR NATALIA MUÑOZ



GUION: W. SIMONSON  
DIBUJANTE: ORDWAY  
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI  
P.V.P.: 8,95 €

## WONDER WOMAN EL JUEGO DE LOS DIOS

El segundo tomo que Planeta DeAgostini dedica a la amazona, abarca las seis partes de la serie editada bajo el nombre de *El Juego De Los Dioses*. La mayor parte de la historia transcurre entre Nueva York y el Olimpo de los Dioses y comienza con una *Wonder Woman* tan desorientada que no recuerda ni quién es ni cómo utilizar los poderes que siquiera sabe que posee. Con la ayuda de una de sus fans y de su amado Trevor, tratará de encontrar al responsable de su amnesia mientras evita que acabe con los habitantes del Olimpo... Y con su vida.



GUION Y DIBUJO:  
BETO HERNÁNDEZ  
EDITORIAL: EDICIONES LA CÚPULA  
P.V.P.: 11,95 €



## PALOMAR

Este tomo editado hace unos meses por Ediciones La Cúpula supone la primera entrega de historias narradas por Beto Hernández y ambientadas en el pueblo latinoamericano que da nombre al libro. A pesar de ser una pequeña localidad de difícil acceso, en Palomar siempre hay alguna historia que contar y las vidas de los personajes se mezclan y entrecruzan, y todo adquiere un tono muy cercano al del realismo mágico.

## ATRÉVETE CON EL SUSHI



CONOCE TODOS  
LOS SECRETOS DEL  
PLATO MÁS  
TRADICIONAL DE  
LA GASTRONOMÍA  
JAPONESA

No cabe duda de que todo lo oriental tiene una presencia cada vez mayor en Occidente que se refleja en los juegos, en el cine, en la manga y hasta en la comida. Así, cada vez es más habitual encontrar restaurantes donde sirvan verduras cocinadas en *wok*, *sashimi* (pescado crudo en lonchas finas) o diferentes tipos de *sushi*. Tanto si eres un asiduo de los restaurantes japoneses como si eres de los que aún no sabe que el *wasabi* es para mezclar con la salsa de soja, en este libro encontrarás un montón de información útil tanto para conocer un poco más el *sushi* y aprender a disfrutarlo como para encontrar los ingredientes (y utensilios) si te aventuras a prepararlo tú mismo. Y todo con el respaldo del maestro de *sushi* Hideaki Morita.



GUION:  
ISABEL KREITZ  
DIBUJO:  
JUNKO IWAMOTO  
EDITORIAL:  
LA CÚPULA  
MANGA  
P.V.P.: 8,95 €





# KILL BILL VOL. 2

Después de sembrar lo que en los tráilers de las películas describen como «una oleada de muerte y destrucción», la Novia (aka Mamba Negra, aka Beatrix Kiddo) aún no había saciado su sed de venganza, y no lo haría hasta que no cumpliera con su objetivo: Matar a Bill. Aunque la segunda parte de Kill Bill hace tiempo que forma parte de nuestra colección de DVD, no queríamos dejar pasar la serie de figuras basadas en la película que NECA acaba de lanzar al mercado. En esta ocasión, además de la protagonista, encontramos a dos de sus enemigos y al mítico maestro Pai Mei.

## ELLE DRIVER

Se cree la preferida de Bill y la más mortífera de las VIPER por lo que nunca perdonará a Beatrix es que le arrebatara el nombre de Mamba Negra.

## BEATRIX KIDDO

Igual de vengativa y mortífera que en la primera entrega pero con ropa de calle en lugar del mítico mono amarillo que homenajeaba a Operación Dragón.

## PAI MEI

Es el maestro que adentró a Bill, Elle y Beatrix. Se dice que es el único que conocía la milenaria técnica de los cinco puntos que hacen explotar un corazón.

## BILL

Aunque está presente desde el mismo título de la película, no vemos el rostro de David Carradine hasta la segunda película donde ofrece una interesante teoría sobre la dualidad de Superman y Clark Kent.

Estas dos figuras se unen por la base para formar un diorama del enfrentamiento de las dos rubias letales.

Agotados los números del 1 al 20

## NUMEROS ATRASADOS

<p><b>REVISTA Nº 54</b> Demos Jugables: FIFA Street, Lego Star Wars, SingStar Pop, Robots, SRS: Street Racing Syndicate, Super Monkey Ball Deluxe, CT Special Forces: Fire for Effect, EyeToy Play 2.</p>	<p><b>REVISTA Nº 55</b> Demos Jugables: Tekken 5, Formula One 2005, Brave, Y's: The Ark of Napishtim, Worms 4: Mayhem, Final Fantasy X-2, Soul Calibur 2, Pro Evolution Soccer 4, Forgotten Realms: Demon Stone, Spyro: A Hero's Tail.</p>	<p><b>REVISTA Nº 56</b> Demos Jugables: God of War, Area 51, Brothers in Arms, Destroy All Humans!, Fight Night Round 2, Formula One 2005, Lego Star Wars, Madagascar.</p>	<p><b>REVISTA Nº 57</b> Demos Jugables: The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Musashi Samurai Legend, 187: Ride Or Die, Tiger Woods PGA Tour 2006, Tekken 5, God of War, Juiced, Metal Gear Solid 3, Time Splitters Future Perfecto, Rugby 2005.</p>	<p><b>REVISTA Nº 58</b> Demos Jugables: Pro Evolution Soccer 5, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur 3, Beethoven: F.O.V., W.R.C. Rally Evolved, Brothers in Arms: E.I.B., Rainbow Six Lockdown, NHL 06, Darkwatch, Delta Force: B.H.D., Wallace &amp; Gromit: The...</p>	<p><b>REVISTA Nº 59</b> Demos Jugables: Peter Jackson's King Kong, FIFA 06, L.A. Rush, Ratchet Gladiator, Sly 3, Genji, Spartan: Total Warrior, Los Sims 2, SpyToy, Shrek SuperSlam, Evil Dead Regeneration, Dancing Stage Max, Asterix &amp; Obelix XXL2.</p>
---	--	--	---	---	--

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo. Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: .....  
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es. \* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: .....

Dirección: ..... Población: .....

C.P.: ..... Provincia: ..... Teléfono: .....

### Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

☐ Giro Postal Nº ..... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

☐ Tarjeta de Crédito Nº ..... Titular: .....

Fecha Caducidad ..... Firma Titular (imprescindible): .....



POR ANA MARQUEZ  
FOTOS: JAVIER CANDIAL

# MÚSICA

*La actualidad musical al completo*



## Sidonie

*Un día salieron de Exopotamia para emprender un viaje fascinante... Sin obstáculos y sin esconderse tras un idioma, el grupo catalán nos cuenta su psicodélica travesía*



■ Dicen que están fascinados los unos por los otros, pero sólo hay que ver las fotos para adivinar que lo que realmente les fascina es PSP



## FASCINADO

Sidonie abandona el inglés para hacer más cercanas sus canciones con letras adornadas de metáforas y sonidos que evocan el surrealismo literario bajo un pentagrama de notas *poperas* y *rockeras*. Además, el disco se acompaña de un DVD con jugosos extras.

¿Por qué esta vez, después de dos discos en inglés, lo sacáis en castellano?

Como artistas necesitábamos cambiar, estuvimos mucho tiempo preparando el disco ideal, *La Estación Libélula*, el anterior álbum, y para superar aquello sólo había dos formas de hacerlo: repetir la misma fórmula, que hubiera sido muy aburrido; y otra, cambiar todo. Y escogimos lo más radical, cambiar de idioma. Además, teníamos la necesidad de contar todo lo que nos ha pasado en nuestras vidas y que se entendiera sin obstáculos.

¿Os sentís más a gusto con el castellano? Ahora sí, es como si nos hubieran regalado un juguete nuevo y estamos como locos. Además, nos hemos dado cuenta que en directo es más agradecido, aunque tienes que estar más concentrado porque debes decir exactamente lo que has grabado. En inglés te puedes saltar las reglas, poca gente aprecia que te lo has sacado de la manga.

¿Nuevas sensaciones?

Llevamos siete años tocando en directo y aunque parezca mentira aún no habíamos experimentado ver al público cantar nuestras canciones. Hemos llenado aforos, la gente se lo ha pasado bien en nuestros conciertos, pero pocas veces hemos visto que canten las canciones, y es un subidón.

¿Seguís pensando que al otro lado del Canal de la Mancha el pop brilla mejor?

Que hayamos cambiado de idioma no quiere

decir que ahora escuchemos Mecano. Nuestras influencias siguen siendo las mismas.

Prácticamente el 90% de nuestra discografía es anglosajona, del cual un 40% pertenece a dicho lugar. Hay que reconocer que en España aún hay que recorrer mucho para estar a la altura del pop británico...

Entonces, ¿continuáis pensando en los Beatles cuando estáis en el estudio y en los Stone cuando estáis en el escenario?

Sí, en los Beatles por la forma en que vivimos el momento de componer las canciones, es intenso y muy emocionante; y si hay un grupo de *rock* que tenemos como referente es los Rolling, porque viven los directos de forma especial y única. Es un desdoblamiento perfecto.

¿Os consideráis Indys?

Bueno, si te digo que conocimos el significado de la palabra *indy* hace dos años... No nos gustan las etiquetas. Hacemos música, lo puedes llamar independiente o como quieras, nosotros por encima de todo hacemos música.

¿Os atrae la psicodelia?

Absolutamente, es nuestra excusa para hacer lo que nos da la gana. Si fuéramos un grupo de *rap* o *funky* sólo podríamos hacer eso. Pero la psicodelia te permite todo, mezclar sonidos *funky* con *rap*, con *pop* o lo que se te venga a la mente... No es un estilo definido, la psicodelia es experimentar, jugar, inventar...

De ahí viene la canción *Acrobacias de Exopotamia*...

Eso es, *Exopotamia* es un lugar imaginario del libro *El Otoño En Pekín*, de Boris Vian. Es nuestro referente y la canción que mencionas es una radiografía de nosotros mismos.

¿Porqué se «fascina» Sidonie?

Estamos fascinados los unos por los otros...

Que nos admiremos nos permite crecer como artistas.

¿El lugar ideal para escuchar *Fascinado*?

**«LA PSICODELIA ES NUESTRA EXCUSA PARA HACER LO QUE NOS DA LA GANA, PARA EXPERIMENTAR, JUGAR, INVENTAR...»**

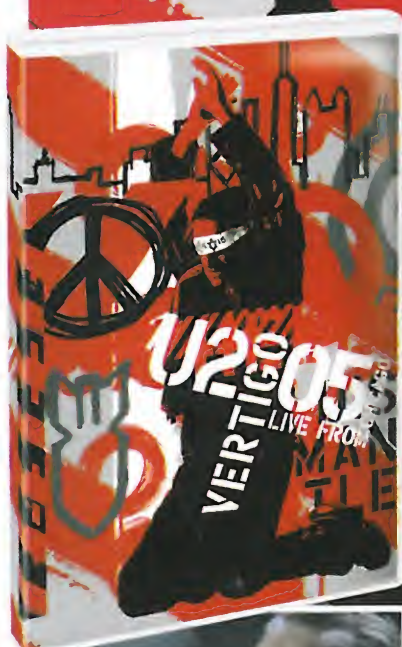
Cuando estábamos haciendo este disco, nos imaginábamos un atardecer en una playa del mediterráneo. Una hora mágica, a las 8 de la tarde, con una hoguera encendida y con un buen grupo de amigos.

Sois bastante trascendentales...

Risas... puede ser, hemos hecho canciones pegadizas pero con trasfondo, con un doble sentido y que despiertan la imaginación del oyente. Las letras están llenas de metáforas, de imágenes...



CARACTERÍSTICAS  
IDIOMAS: INGLÉS  
SUBTÍTULOS: NO  
SONIDO: PCM STEREO /  
DOLBY DIGITAL 5.1 / DTS  
5.1  
TIPO DVD: DVD-9  
COMPANIA: ISLAND /  
UNIVERSAL



**Nuevo despliegue audiovisual de la banda irlandesa más popular de todos los tiempos, presentando su último trabajo en un espectacular directo**

Filmado durante los conciertos celebrados en la ciudad de Chicago los días 9 y 10 de mayo de este año, el presente documento constituye un testimonio pluscuamperfecto del montaje escénico actual de los dublineses. Atrás quedaron las veleidades discotequeras, las lentejuelas electrónicas y los juguetes *hi-tech*. Y, aunque no se renuncie a la grandiosidad conceptual (hay que ver ese escenario luminoso...), la música que ofrece el cuarteto en este *Vertigo 05 Tour* se circunscribe casi totalmente a ese *rock* épico, de ritmos básicos y guitarras ardorosas que fue santo y seña de su sonido desde sus inicios y que parecen haber recuperado con desbordante entusiasmo en el reciente *How To Dismantle An Atomic Bomb* y la subsiguiente gira. Un «retorno al origen», que colmará de dicha a todos aquellos que saludaron su último trabajo como el definitivo regreso del hijo pródigo al redil del *Rock*, y saciará las expectativas de quienes quieran conocer al detalle el estado de forma actual de San Bono Vox y sus muchachos.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5**

No existe capítulo de Extras.

**VALORACIÓN: 3/5**

Aunque no alcance ni de lejos el nivel de excelencia tecnológica de anteriores lanzamientos (aquí no hay *gadgets* curiosos, ni extras, ni tan siquiera subtítulos...), resulta imperativo reseñar la meteórica rapidez con que se ha rodado, montado y puesto en circulación (apenas cinco meses) este cuidadísimo reportaje del *show* actual del grupo irlandés. Una tarea, además, que consigue al ciento por ciento el doble objetivo de ofrecer al espectador una panorámica privilegiada del espectáculo, sin desvirtuar la idea tradicional de «Concierto de Rock» puro y duro, en total sintonía con el momento creativo de sus inquietos protagonistas. Un mérito atribuible al joven (pero experto en estas lides) director Hamish Hamilton, que supera la dificultosa prueba con nota alta, aportando por el camino una nueva y personal pincelada en el polimorfo retrato vital del incombustible y siempre bienintencionado *combo*. Quedamos a la espera de posibles noticias sobre su más que probable visita a nuestro país el año entrante...

# U2 VERTIGO LIVE FROM CHICAGO

**COMPACT**

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL



**PRIMAL FEAR**

**SEVEN SEALS**

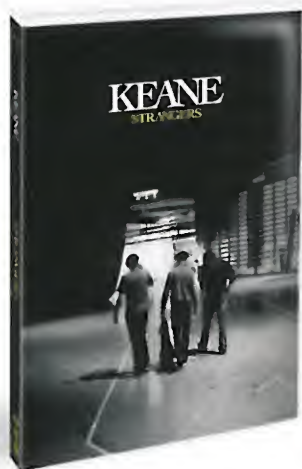
NUCLEAR BLAST-MASTERTRAX

Sexto álbum del quinteto alemán, que persiste en su clásica línea *Heavy Metal* con inclinaciones melódicas: vocalizaciones neuróticas, *riffs* megalómanos y ritmos paquidérmicos, matizados siempre por esos instantes de bucólica placidez tan caros al género y algunos sutiles ornamentos de arona sinfónico. La mano en los controles del productor Charlie Bauerfeind garantiza el blindaje sónico del artefacto.





■ El trío británico ha revolucionado el Pop al prescindir de guitarras



**CARACTERÍSTICAS**  
IDIOMAS: INGLÉS  
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, ALEMÁN,  
FRANCÉS, PORTUGUÉS  
SONIDO: ESTEREO  
TIPO DVD: 2X DVD-9  
COMPAÑIA: ISLAND / UNIVERSAL

## KEANE STRANGERS

Como no podía ser de otra manera, los de *Hastings* trasgreden, a su pausado y discreto estilo, casi todas las normas preestablecidas del formato entregando un extenso y arriesgado documental interactivo de más de tres horas de duración (entreverado de numerosos extras y sorpresas variadas, a las que se accede de manera novedosa) que bucea, desde la crudeza de un austero blanco y negro, en los orígenes, circunstancias, motivos y aspiraciones del trío, con el ruido y la tensión de una gira *Pop* como telón de fondo. La inmersión definitiva en el etéreo universo de una de las bandas británicas con mayor proyección de los últimos tiempos.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5**

Opción interactiva que permite acceder a gran cantidad de tomas en directo, *clips*, galerías fotográficas y cortes de audio. Así se hacen las cosas.

**VALORACIÓN: 3/5**

Tras convertirse, de manera casi fulminante, en una de las sorpresas del nuevo panorama musical británico gracias a un par de *singles* altamente efectivos y, fundamentalmente, a la relativa novedad que constituye el hacer *Rock* sin guitarras (característica ésta que ha desatado en torno suyo miles de absurdas polémicas) Tom Chaplin (Voz), Tim Rice-Oxley (Piano), y Richard Hughes (Batería), hacen de nuevo profesión de fe de la diferencia y, evitando cuidadosamente la alegre inconsistencia y el colorín tan grato al *pop* actual, se lanzan de lleno a la ardua tarea de convencer por la vía de la sinceridad extrema. Con la ayuda inestimable, claro está, de unas prestaciones tecnológicas que ayudan a digerir sin problemas la enorme cantidad de información aquí contenida. Van a por todas.

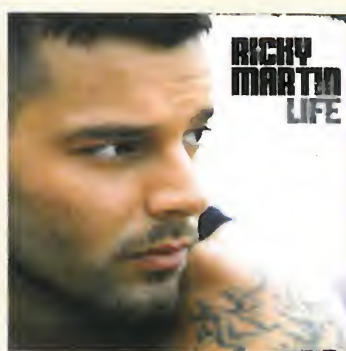
## -DISC MOMENTO



**ALICIA KEYS  
UNPLUGGED**

SONY - BMG

La nueva «chica de oro» del *Soul* estadounidense vuelve a los primeros puestos de las listas internacionales con este «desenchufado» de lujo (acompañado del correspondiente Bonus-DVD) en el que repasa sus grandes éxitos, presenta dos nuevas canciones, rinde tributo a sus artistas favoritos (Prince, Rolling Stones) y se suelta la meleña con Mos Def, Common, Maroon 5, Damian Marley... Estilizado



**RICHY MARTIN  
LIFE**

SONY-BMG

Retorna el puertorriqueño, lejos de su natural entorno veraniego, con un nuevo trabajo «de madurez», grabado íntegramente en inglés (a excepción de las versiones en español de los dos primeros *singles*) y claramente orientado al público anglosajón: *Reggaeton* de diseño (con Daddy Yankee de estrella invitada), aires arábigo-andalusíes, *Bubblegum Pop* y mucha balada para resistir tras el derrumbe del «Boom Latino». Suerte.



**SALVADOR DOMÍNGUEZ  
NEW FLOWER POWER**

FACTORIA AUTOR

El músico y escritor hispano-venezolano, veterano en mil batallas, se reinventa de nuevo en este disco, un torbellino de secuencias, ritmos e impulsos electrónicos que van desde el *Drum'n'Bass* hasta el *Chill-Out*, pasando por el *Breakbeat* y el *Collage* sonoro, en colisión frontal con sus siempre recios guitarrazos de estirpe *hard-rockera* y alguna demostración fardona al viejo estilo. De lo más sorprendente de la temporada

## Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2



Enhorabuena Melendi, es tu gran año. Premio Ondas 2005 a la Mejor Canción y siete discos de Platino por tus 600.000 unidades vendidas de *Que El Cielo Espere Sentado* y *Sin Noticias de Holanda*. Además, reedita su último álbum con un DVD en directo e incluye tres canciones nuevas, entre las que se encuentra el tema dedicado a Fernando Alonso, *El Nano*.

El pasado 22 de noviembre, Chris Martin de *Cold Play* (en la foto) convocó



a numerosos grupos españoles como Alex Ubago, Amaral, Dover, La Oreja de Van Gogh y La Sonrisa de Julia para pedir un cambio de las injustas reglas comerciales que impiden a millones de personas en los países en desarrollo salir de la pobreza. La campaña

«Comercio sin justicia» de Intermon Oxfam en España ha conseguido reunir 550.000 firmas.



Más de 120 conciertos con llenos absolutos, 90.000

discos vendidos, han cruzado el charco para presentar su disco en Puerto Rico y, parece ser, que la vocalista ha conquistado el corazón del campeón asturiano de la Fórmula 1. Es evidente que *El Sueño*

de Morfeo ve cumplir sus deseos, pues además reedita el disco con un DVD en el que se incluyen actuaciones en directo, todos los *videoclips*, galería de fotos y muchas cosas más.

El musical de Nacho Cano «Hoy No Me Puedo Levantar» ya tiene disco a la venta, incluye todas las canciones del espectáculo grabadas en directo en el teatro. Temas inolvidables de Mecano como *Un Año Más* o *Daily* *Laika* no faltan. Además, la compañía ha creado un musical infantil llamado «En Tu Fiesta Me Cole» que estará del 17 de diciembre al 8 de enero. Y esto no para, ya que debido al éxito del musical principal, la compañía va a montar simultáneamente el espectáculo en México.

Andrea Echeverri, la carismática cantante del fantástico grupo colombiano *Aterciopelados* visitó nuestro país para presentar en directo su primer disco en solitario, que verá la luz próximamente en nuestro país.

Otra recopilación a destacar de entre la pléthora de compilaciones navideñas es el triple CD + DVD «Indi Radio 2», segunda entrega de este singular proyecto, que aglutina un buen puñado de las principales novedades nacionales e internacionales del mundo discográfico independiente de 2005.

No menos interesante es *El Guateque*, doble álbum que reúne una multicolor selección de éxitos españoles de los 60 y los 70 en modemas, originales y a veces extravagantes versiones a cargo de los grupos y artistas más inquietos de nuestro país: J. de los Planetas, La Costa Brava, Australian Blonde, Niños Mutantes y otros muchos dan nueva vida a las composiciones míticas de Los Bravos, Los Angeles, Formula V, Pekenikes o Los Brincos. A la venta desde el 7 de diciembre

La Banda Sonora de *Harry Potter* y *El Cáliz de Fuego*, último episodio de las aventuras del popular hechicero infantil incluye dos canciones escritas por Jarvis Cocker, vocalista y alma de *Pulp*, que contó, para la ocasión, con la asistencia de Steve Clayton, de ADD N TO (X), Jonny Greenwood y Phil Selway, de *Radiohead*, Jason Buckle y Steve Mackay, de los propios *Pulp*.

El 6 de diciembre se publica una edición especial en DVD y UMD-Video con el concierto que *El Canto del Loco* y *Hombres G* ofrecieron el pasado 6 de julio en el Vicente Calderón.





FOTOGRAFÍA Y TEXTO:  
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

## VOLKSWAGEN FOX

1.4 TDI

*Un urbano que puede con todo*

**E**s, por calidad de acabados y solidez, uno de los referentes ineludibles para cualquiera que busque un coche para ciudad que no le haga ascos a cualquier desplazamiento en carretera. Su aspecto recuerda ineludiblemente al **Polo**, al que sólo le separan 10 cm. de longitud. Sólido y con aspecto macizo por fuera, y realmente sobrio por dentro, el **Fox** parece estar destinado a ser un coche «guerrero», es decir, el típico segundo vehículo comodín de las familias que se usa para ciudad, o para que hagan los primeros kilómetros los más jóvenes conductores de la casa. Asientos duros y con tapicería resistente, salpicadero soso pero sufrido, acceso a mandos sencillo y calidad de plásticos notable para su segmento caracterizan al **Fox**. Por comportamiento, recupera mejor que acelera y, sin apasionar en ningún momento, responde con efectividad a sus pretensiones. Su bastidor es noble y siempre da sensación de seguridad y, como cualquier **TDI** del grupo **VAG**, sus consumos son ridículos. Si se busca un coche para casi todo, con una posición de conducción elevada para dominar el tráfico, que responda a nuestras exigencias y que tenga un interior resistente, el **Fox** es una buena inversión. ■



■ A pesar de no contar con reloj de temperatura (sólo dispone de testigo de aviso), la información es completa y precisa. El diseño queda lejos de otros de la casa...

**FOX**

- MOTOR: 1422 cc. (5 cilindros)
- POTENCIA: 70 CV. (4.000 RPM)
- ACCELERACIÓN 0/100: 14,7 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 161 km/h
- PESO: 1.065 kg.
- CONSUMO:
  - Urbano: 6,1 l/100
  - Extraurbano: 4,2 l/100
  - MEDIO: 4,9 l/100
- DIMENSIONES:
  - Largo: 3.620 mm.
  - Ancho: 1.660 mm.
  - Altura: 1.544 mm.
  - Maletero: 260 l.
  - Depósito: 45 l.

www.volkswagen.es

(+) DURO Y VERSÁTIL.  
ACABADOS Y CONSUMOS.

(-) INTERIOR MUY SOBRIO.  
SALPICADERO ANODINO

■ GAMA FOX  
DESDE: 10.500 €  
HASTA: 12.640 €  
■ VERSIÓN PROBADA:  
12.640 €



DISEÑO.....7

MOTOR/PRESTACIONES.....7

ACABADO.....8

CONSUMO.....8,5

CALIDAD/PRECIO.....8

GLOBAL.....7,7



# SEAT

## ALTEA FR

*Nace la versión más radical de la gama*

Los 170 cv. que ofrece el motor 2.0 TDI son los protagonistas de la versión más deportiva del **Altea**, que le han valido para llevar el prestigioso apellido **FR**, que identifica a las versiones más deportivas de la gama. Llantas de 17 pulgadas y de cinco radios, montadas con neumáticos de 225 de medida y diferentes inserciones en el interior con las siglas FR, ponen de manifiesto el carácter salvaje de este vehículo.



## FIAT SEDICI

*Elegancia y estilo italiano en un todoterreno compacto*

Este nuevo modelo del fabricante italiano supone la fusión de diferentes conceptos. Tiene el manejo de un compacto de la casa y las prestaciones de un SUV en toda regla. 4X4=16 (sedici en italiano), lo que deja a las claras su vocación de automóvil enfocado a la diversión. Firmado por Giugiaro, sus variantes iniciales ofrecen 107 y 120 cv.

# OPEL

## MERIVA OPC

*Desde febrero, la versión más sport disponible*

Nada menos que 180 son los caballos que ofrece la versión más radical del nuevo Meriva OPC, que provienen de un propulsor turbo de sólo 1.6 cc., lo que le convierte en el más potente de su clase. Además del potente motor, ofrecerá opciones tecnológicas únicas en su segmento, entre las que se incluyen el Sistema de Iluminación Adaptativa (AFL) con faros halógenos, luz de curva y luz de giro. Será el primer monovolumen pequeño realmente deportivo.

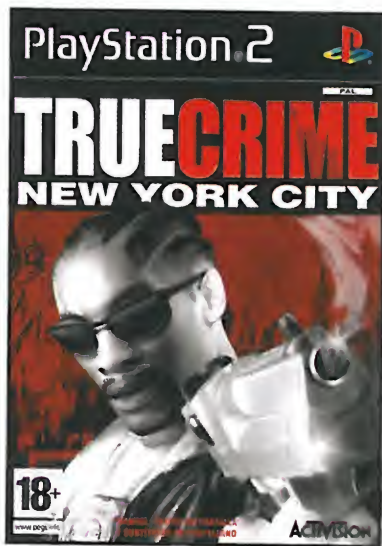


# GAME

## PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



### TRUE CRIME: NEW YORK CITY

~~59,95~~ 54,95

- Rellena los datos de este cupón.
  - Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
  - Visita tu GAME-CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
  - Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL • Virgilio, 9 - 28223 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón - Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
- Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL: Virgilio, 9 - 28223 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de GAME-CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/01/2006

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

# 5<sup>.00</sup> €

## DESCUENTO

NOMBRE .....  
 APELLIDOS .....  
 DIRECCIÓN .....  
 POBLACIÓN .....  
 CÓDIGO POSTAL .....  
 PROVINCIA .....  
 TELÉFONO .....  
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ MODELO DE CONSOLA.....  
 Dirección e-mail .....  
 NÚMERO .....



TOP

85489	Lonely
85541	You're beautiful
84202	Telefono antiguo
85317	Nada fue un error
85290	La camisa negra
85329	Don't phunk with...
85975	Hung up
85302	La tortura
85351	Zapatillas
85514	Te regalo
85425	Días de verano
82935	Noches de bohemia
85342	Devuélveme la vida
85145	Pobre diablo
85378	iQué pasa neng!
85265	Esto es pátí
82984	Paquito Chocolatero
85839	Una y otra vez
86042	Hablame del sur
85448	Lo que pasó pasó

POP

85896	No
85559	Talk
84244	Hotel California
80726	No woman no cry
85970	Tripping
85307	Welcome to my life
85969	Crazy
85352	Speed of sound
85973	Pon de replay
85865	I don't care
85567	These boots are ...

HIMNOS

82172	Barcelona
84446	Cara al sol
83188	Real Madrid
85220	H. de la legión
83808	H. de España
84362	Champions League
82123	Athletic Bilbao
84094	H. Republicano

CINE

84937	Kill Bill	80125
84724	El bueno, malo, feo	85606
80143	La Pantera rosa	80194
85529	el último mohicano	83687
84067	El Exorcista	83901
80017	Mision Imposible	80238
84759	Gladiator	84233
84231	Bar coyote	84660
84207	El Padrino	85551
80044	Rocky	80043
84064	Star Wars	80014
80096	Pulp Fiction	83739
80498	Fantasma de la opera	80023
84440	Señor de los anillos	84943

Mortal Kombat	85578
Vals de Amelie	82652
Dirty Dancing	85504
Pesadilla antes de Nav...	85495
Zorba el griego	85343
Indiana Jones	85944
La historia interminable	84997
SWAT	85249
Torrenete 3	85503
Terminator	85629
James Bond	85303
Final Fantasy	85416
Austin Powers	85119
Shrek 2	85947

ENVIA

**SOUND**

**Código AL**  
**POLIFONICA O SONIDO REAL**

**7372**

Ej: Envía SOUND 85302 al 7372 para que suene "La Tortura" en tu móvil

TELEVISIÓN

85508	Pasión de gavilanes
85894	Popcorn-Anuncio Clio
83883	Fraggle Rock
84940	Sexo en Nueva York
80108	Benny Hill
83834	La abeja maya
85441	Verano azul
84560	Curro Jimenez
85219	Volkswagen Golf
80025	The Simpsons
85545	Amarte así - Frijolito

84671	Sonido THX
85889	Solo tu encuentras leña
83737	Dragon Ball Z
80048	El coche fantástico
83648	La familia Munster
80074	El equipo A
84692	Rasca y pica
83838	Negrito del Colacao
85895	Anuncio Siemens
85974	Hospital central
80174	Expediente X

ESPAÑOLAS

Magic Alonso	85578
Fiesta Pagana	82652
Soldadito marinero	85504
Te haria una casita	85495
Noche de travesura	85343
Eras tu	85944
Vallo la pena	84997
Hasta cuando	85249
So payaso	85503
Gasolina	85629
Caminando por la vida	85303
Pokito a pokito	85416
Buscate un hombre...	85119
Vacaciones	85947
Yo no soy tu marido	85632
Volverá	85899
Echate pa ya	85571
Antes que ver el sol	85887
Con solo una sonrisa	85539
Dolores Se Llamaba Lola	82448

ROCK

Final Countdown	80239
Nothing else matters	80277
Sweet Child of Mine	80111
Du hast	84068
Satisfaction	80217
Smoke on water	81459
All about us	85858
Master of Puppets	80298
The trooper	84624
have a nice day	85568
American Idiot	84976

TAMBIEN AL: 806 52 62 44

Cafe del mar	84226
Fly on the wings of love	84860
Flashdance	85037
Adagio for strings	85285
Satisfaction	83814
Dos gardenias	84203
Children	81664
Sound of San Francisco	85172

SONIDOS REALES

TELEFONO Sonará como en casa de tu abu  
BOMBEROS ¡Cuidado!... Provocha el pán  
ORGASMO Esta lo está pasando muy bien  
MACARRA Coge el tif de una puñetera v  
DESCORCHAR ¡POPI! Mensajeeeeeeeeee  
POLICIA Se sentirán como en N Y al oír  
POROMPOMPON ¡pero en versión borrac  
RISA Carcajada... Para mearse de r  
SUPERPIJA Osea... te cojo el teléfono  
EXORCISTA "Coge el teléfono... ¡Cabré

Ej: Envía SOUND ORGASMO al 7372 y te costara no ponerte a cien cada vez que te llamen

Imitaciones de FAMOSO

ELNEN ¡Que pasa Ne  
FRANCO Españoles, Franco ha mue  
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la p  
SCHINCHAN La risa del niño travie  
PORTERO Un poquito de por favo  
TORRENTE Vamos chaval, coge el teléfono  
PADRINO Se crearan que eres de la Ma  
RISITA CUNA OOOO! Te suena, ¿verda  
RAPMALIGNO El rap del Dr. Malig  
MAIRENA Que poderio tengo en el co  
LUISMA ...como el Luisma no se enterar  
Ej: Envía SOUND LUISMA al 7372 y la voz LUISMA te avisará cuando suene tu móvil

CANCION CON TU NOMBRE

Envía SOUND LETRA y todo seguidlo nombre que quieras que suene en canción al 7372. Si te llamas JOSE, envía SOUND LETRAJOSE al 7372 y la canción JOSE sonará cada vez que te llamen.

JOSE, te llaman JOSE  
Es el teléfono, fono, fono...  
JOSE, ¿quién será?, JOSE,  
C6-ge-lo, gelo, gelo...  
Ej: Envía SOUND LETRAJOSE al 7372 para que suene la canción con tu propio nombre



**MÚSICA Real**  
**Artista ORIGINAL**

3562 Black eyed peas Don't phunk with...  
3711 Los Chichos El Vaquilla  
3560 Papi Sanchez Enamorame  
2176 Depeche Mode Enjoy the silence 04  
2625 Robbie Williams Feel  
3433 Gorillaz Feel good Inc.

ENVIA

**ARTE**

**Código AL**  
**Música**

**7372**

Ej: Envía ARTE 3885 al 7372 para que suene la versión original de "YOU'RE BEAUTIFUL" cantada por JAMES BLUNT cada vez que te llamen...

2778 Chemical Brothers	Galvanize
3681 Cine y TV Ghost - Unchained Melody	
3677 Cine y TV	Gladiator
2956 Angel Lopez	Hasta cuando
3959 Bon Jovi	Have a nice day
2620 Chemical Brothers	Hey boy hey girl
4118 O. Triunfo	Hoy no me puedo levantar
2644 Kylie Minogue	I believe in you
3581 Juanes	La camisa negra
2791 DJ Tiesto	Lethal industry

3798 Akon	Lonely
2792 DJ Tiesto	Love comes again
2155 Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
2180 Mike Oldfield	Moonlight shadow
2911 Orishas	Naci Orishas
3714 Coti	Nada fue un error
2958 Cortés	No fue culpa mia
2960 Cortés	No juegues con mi alma
3545 Hector & Tito	Noche de travesura
3876 El sueño de morfeo Okupa tu corazón	
2793 David Civera	Perdoname
2197 Depeche Mode	Personal Jesus
3432 Don Omar	Pobre diablo
2876 Camela	Presiento que me engañas

**CANCIONES REALES**  
**DE TU EQUIPO**  
**DE FÚTBOL**  
GOL del Barça 78869  
Gol del Madrid 78870  
Cántico-Oe oe oe 78868  
Barça-Forza Barça 78849  
España-A por ellos 78864  
Sevilla-Hasta la muerte 78862  
R. Madrid-Fieles y leales 78854  
Barça-La la la la Fc Barcelona 78851  
Betis-Arriba Betis campeón 78857  
España-España España oe oe oe 78865  
R. Madrid-Ya estamos todos aquí 78855  
Betis-Musho Betis Musho Betis eh 78858  
Para que se oiga cantar a la acción de España cuando te llamen envía ARTE 78864 al 7372



3788 Teixi B. Psychedelic S. (A. Cocacol
2725 Bebe Siempre me queda
3700 Nirvana Smells like teen spi
3672 Camaron de la isla Soy gita
3571 Coldplay Speed of sou
3558 Decal Te haria una cas
3871 Carlos Baute Te rega
2834 Iron Maiden The number of the bes
3586 Disco Rojo The world is mi
3561 Matari Ton
2790 DJ Tiesto Trafi
3921 Robbie Williams Trippi
2718 Queen We are the champio
4013 Simple Plan Welcome to my li
3885 James Blunt You're beautif
4337 Antonio Orozco Una y otra v

**ENVIA TELE FONDO O ANIMACIÓN AL 7372**  
Ej: Envía TELE 45497 al 7372 para tener la MARGARITA en tu móvil

**O PUEDES LLAMAR AL: 806 52 62 33**


**ANIMACIONES BABY**  
BOXEO AVISPA VOLTERETA COMBA  
GIMNASIA MORTAL TORERO CARCAJADA  
Ej: envía TELE BOXEO al 7372 y verás como se defient



**ENVÍA AL**  
**SCREEN TEMA 7372**  
 Ej: Envía SCREEN 5377 al 7372 para las MASCOTAS

**Y también puedes elegir:**

- CULITOS
- COCTELES
- MANGASEXY
- PECES
- POMPI
- TIBURONES
- UNICORNIOS
- ZOMBIES
- CABALLOS
- CHICASEXY
- DELFINES
- LOBOS
- PAJAROS
- TIOSBUENOS
- DUENDES
- KAMASUTRA
- VAMPIROS
- MOTOS
- FRUTAS
- TETAS
- TIASENIKINI

Si quieres que los fondos de Pantalla y los Iconos de tu móvil se cambien por PECES, envía SCREEN PECES al 7372





902 159 111  
[www.alfaromeo.es](http://www.alfaromeo.es)



## **Alfa GT. El corazón lo elige. La cabeza lo disfruta.**

Lo miras y tu pulso se acelera. Te ves conduciendo un coupé tan apasionante como espacioso.

Con tecnología diesel Multijet o gasolina JTS y un equipamiento de auténtico lujo.

Lo piensas y además, la razón acompaña.

¿Es normal? No, es insólito. Súbete ahora a un Alfa GT. Una emoción muy razonable.

Versiones Gasolina: 1.8 TS 140 CV, 2.0 JTS 165 CV, 2.0 JTS 165 CV Selespeed, 3.2 V6 24V 240 CV. Versión Diesel: 1.9 JTD Multijet 16V 150 CV.  
Emisiones CO<sub>2</sub> (g/km): de 165 a 295. Consumo ciclo mixto (l/100 km): de 6,2 a 12,4.